

5. Ripensare l'educazione linguistica: La glottodidattica ludica immersiva all'Istanbul Üniversitesi¹

Antonella ELIA²

Tuncer CAN³

İrfan ŞİMŞEK⁴

Abstract

Gli ambienti di apprendimento virtuale tridimensionale (3D) sono stati rapidamente trasformati nel linguaggio educativo e nell'ambiente di apprendimento. Le istituzioni turche di istruzione superiore hanno creato campus virtuali 3D e organizzano eventi di apprendimento delle lingue nei mondi virtuali. Uno di questi esempi è stato realizzato attraverso la collaborazione con il Dipartimento di Lingua e Letteratura Italiana. Il "Language Park" è stato creato nel "Campus virtuale dell'Università di Istanbul" alla fine del 2015. Questa piattaforma è stata dedicata specificamente alla strategia di apprendimento delle lingue. Attraverso attività di gioco, giochi di ruolo in impostazioni virtuali (holodeck) e tour virtuali, è stata sperimentata un'idea diversa e informale della lingua italiana. L'obiettivo di questo articolo è quello di segnalare i nostri progetti di ricerca, le migliori pratiche e le attività educative.

Parole chiave: Italiano, apprendimento virtuale, apprendimento lingua straniera.

Dil eğitimini düşünmek: İstanbul Üniversitesi'nde sürükleyici oyunla kelime öğretimi

Öz

Üç boyutlu (3D) sanal öğrenme ortamları, yabancı dil öğrenimi alanındaki öğrenme fırsatlarını da artıran eğitim senaryosunu hızla değiştirdi. Türk yüksek öğrenim kurumları, sanal yerleşkeler yarattı ve sanal dünyalarda dil öğrenme etkinlikleri düzenlendi. Bu örneklerden biri İtalyan Dili ve Edebiyatı Bölümü işbirliğiyle gerçekleştirildi. "Dil Parkı", 2015 yılı sonunda "İstanbul Üniversitesi Sanal Kampüsü"ne kuruldu. Bu platform özellikle İtalyan dil öğrenme oyununa ayrılmıştı. Oyun etkinlikleri sayesinde, sanal ortamlarda (sanal güverte) ve sanal turlarda, İtalyan dili eğitiminin farklı ve gayri resmi bir fikri denendi. Bu makalenin amacı, İstanbul Üniversitesinde yürüttüğümüz araştırma projelerini, uygulamaları ve eğitim faaliyetlerini bildirmektir.

Anahtar kelimeler: İtalyanca, sanal öğrenme ortam, yabancı dil edinme.

¹ Pur essendo il contributo frutto di una riflessione condivisa fra i tre autori, Il paragrafo introduttivo e conclusivo e i par. 2-4-5 sono di Antonella Elia, mentre il par. 3 è di Tuncer Can e İrfan Şimşek.

² Dr., İstanbul Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, İtalyan Dili ve Edebiyatı Bölümü, antonella.elia@istanbul.edu.tr [Makale kayıt tarihi: 2.5.2017-kabul tarihi: 4.10.2017].

³ Yrd. Doç. Dr., Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi, Yabancı Diller Eğitimi Bölümü, İngiliz Dili Eğitimi Anabilim Dalı, can@istanbul.edu.tr

⁴ Yrd. Doç. Dr., Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri bölümü, irfan@istanbul.edu.tr

Rethinking language education: Immersive language teaching gamification at Istanbul University

Abstract

Three dimensional (3D) virtual learning environments has rapidly changed the educational scenario amplifying the learning opportunities also in the field of foreign language learning. Turkish higher education institutions have created 3D virtual campuses and organized language learning events in the virtual worlds. One of such examples was realized through the collaboration with the department of Italian Language and Literature. The “Language Park” has been created in the “Istanbul University Virtual Campus” at the end of 2015. This platform was specifically dedicated to the Italian language learning gamification. Through gaming activities, role plays in virtual settings (holodeck) and virtual tours, a different and informal idea of Italian Language Education has been experimented. The aim of this article is to report our research projects, best practices and educational activities carried out at Istanbul University.

Keywords: Italian, virtual learning environment, foreign language learning.

1. Giriş

Three dimensional (3D) virtual learning environments has rapidly changed the educational scenario amplifying the learning opportunities also in the field of foreign language learning. Turkish higher education institutions have created 3D virtual campuses and organized language learning events in virtual worlds. One of such examples was realized through the collaboration with the department of Italian Language and Literature. *The Language Park* has been created at the *Istanbul University Virtual Campus* at the end of 2015. This platform was specifically dedicated to the Italian language learning gamification. A different and informal idea of Italian language education has been experimented thanks to virtual quests, role plays in immersive scenarios (holodeck), 3D tours and gaming activities. Aim of this article is to report our research projects, best practices and educational activities carried out at Istanbul University.

1. Introduzione

Negli ultimi anni la diffusione del *web 2.0* e le sperimentazioni nei mondi virtuali sono stati chiari indicatori del cambiamento degli ambienti di apprendimento linguistico. In particolare il *web 2.0*, con *wiki*, *blog* e *podcast*, *social networks* e mondi 3D, hanno contribuito a delineare nuovi scenari educativi a testimonianza di un'evoluzione in atto che sta mutando radicalmente il modo sia di pensare che di fare didattica anche in ambiente universitario. Traendo ispirazione dai principi pedagogici di stampo costruttivista e dall'evoluzione in atto nell'*e-learning* si è voluto sperimentare, all'Istanbul Üniversitesi, l'efficacia della glottodidattica ludica virtuale. Dopo la presentazione di alcuni progetti realizzati, ci si concentrerà in particolare sul progetto dell' *Italian Language Park*, finalizzato all'insegnamento della lingua e della cultura italiana *inworld*.

2. I mondi virtuali e la didattica ludica

Con l'affermarsi dei mondi virtuali vivere in un mondo tridimensionale è diventato una delle nuove frontiere del *web*. I progetti, che saranno di seguito illustrati, sono ambientati in *Second Life (SL)*, un

*MUVE*⁵ creato nel 2003 dalla società americana *Linden Lab*, che si è affermato su ambienti analoghi grazie alla sofisticatezza della sua grafica ed alla sua utenza estremamente numerosa e diversificata. *SL* è una piattaforma digitale che si avvale di strumenti di comunicazione sincroni e asincroni; integra un motore di ricerca ad un sistema di *chat* testuale, di messaggistica istantanea e di trasmissione vocale (Banzato & Corcione, 2008). In *SL* gli utenti, rappresentati da *avatar* 3D, interagiscono, esplorano, socializzano, gestiscono attività, realizzano progetti e viaggiano teleportandosi attraverso le isole che costituiscono il mondo virtuale (Alessandri, 2008). *SL* fornisce ai suoi utenti gli strumenti per cambiare la fisionomia dei personaggi, aggiungere e creare nuovi oggetti, paesaggi, contenuti audiovisivi e servizi. Si ritiene che i mondi virtuali possano offrire alla glottodidattica ludica ambienti di apprendimento molto efficaci, poichè gli scenari che si possono qui ricreare, e l'alto livello di coinvolgimento che scaturisce dalla comunicazione tra gli *avatar* e dall'apprendimento immersivo ed esperienziale, non lo si può ottenere in un contesto analogico nè tanto meno nel *web* bidimensionale. *SL* conferisce alla rappresentazione dell'utente 3D un corpo virtuale, un *intentional body* (Fedeli, 2013) attraverso cui assistiamo all'evoluzione del rapporto tra corpo e tecnologia. Il corpo-*avatar* è un corpo che, agendo, apre nuovi orizzonti all'operatività percettivo-motoria e nuove prospettive per l'acquisizione, l'elaborazione e la comunicazione delle conoscenze (Fedeli, 2013).

La didattica dei mondi virtuali è coerente con la teoria dell'apprendimento significativo enunciata da Jonassen nel 1993 secondo cui studiare deve essere un processo "attivo, costruttivo, collaborativo, intenzionale, complesso, contestuale, conversazionale e riflessivo" (in Serragiotto, 2007:86). Inoltre, la didattica ludica, sia che venga espletata in ambiente analogico che digitale, valorizza le diverse intelligenze (Gardner, 2002). Questa è spesso un'esperienza multisensoriale e, in quanto tale, migliora la fissazione delle informazioni grazie alla ridondanza ed alla connessione della lingua con altri codici, come quello iconico, musicale e cinestetico (Caon, 2010). La didattica ludica, utilizzando la lingua come veicolo informativo, permette agli studenti di altre nazionalità di ascoltare e interagire con italofoeni in modo naturale. Potrà, inoltre, essere utilizzata con successo anche con chi non abbia consolidate competenze linguistiche. Essa è, inoltre, co-costruttiva e, in quanto tale, permette di agire contemporaneamente su diverse zone di sviluppo prossimale per cui è proponibile anche a studenti con livelli linguistici eterogenei (Porcelli - Dolci, 2006). Favorendo ciò che Krashen (1981) definisce *the rule of forgetting*, principio in base al quale una persona acquisisce meglio una lingua quando si dimentica che la sta imparando, si trasforma l'esercizio ludo-linguistico in qualcosa di altamente motivante poichè assorbe completamente l'apprendente, spostando la sua attenzione dalla dimensione formale della lingua al significato veicolato. Altra particolarità che contraddistingue la glottodidattica ludica è, infine, la sua duttilità, poichè essa rende possibile diverse forme di lavoro: individuale, in coppia, in gruppi e a squadra (Rutka, 2006).

A volte, la didattica ludica è vista con sospetto e può registrare anche atteggiamenti di rifiuto, poichè è erroneamente identificata con attività adatte soltanto al mondo dell'infanzia, nonostante oggi l'uso anche in ambito professionale (come nel caso dei *Serious Games*⁶), dimostrino chiaramente una diversa tendenza ed un'applicazione molto diversificata. La diffidenza che a volte si registra deriva da retaggi culturali, che separano nettamente la scuola, l'università ed il mondo del lavoro, sinonimo di fatica e impegno, dal gioco, inteso unicamente come svago e ricreazione. Questi pregiudizi sono spesso alimentati dalle famiglie e dalle comunità d'appartenenza e, anche la mentalità turca, non ne è esente.

⁵ *MUVE* sta per *Multi Users Virtual Environment* in italiano *Ambiente Virtuale Multiutente*.

⁶ I *Serious Games* sono giochi digitali che utilizzando la simulazione virtuale interattiva associano alla finalità ludica quella educativa. Nel mondo del lavoro sono utilizzati per la formazione professionale. L'obiettivo è quello di creare un'esperienza formativa efficace e piacevole attraverso lo sviluppo e l'esercizio di abilità e competenze professionali in un ambiente simulato e protetto.

La glottodidattica ludica, secondo l'approccio di Caon e Rutka (2004), concretizza in modelli operativi e in tecniche glottodidattiche i principi fondanti degli approcci umanistico-affettivo, comunicativo e del costruttivismo socio-culturale. In questo processo di elaborazione metodologica, la ludicità, ossia “la carica vitale in cui si integrano forti spinte motivazionali intrinseche con aspetti affettivo-emotivi, cognitivi e sociali dell'apprendente” (Caon, Rutka, 2004:22) può essere utilizzata per lo sviluppo delle abilità linguistiche e come modalità strategica per il raggiungimento di obiettivi educativi anche di più ampio respiro, come ad esempio quelli socio-culturali. Il gioco rielabora la realtà, riorganizza, reinterpreta ed espande le conoscenze, aumentando la motivazione intrinseca degli apprendenti che diventano protagonisti proattivi del proprio percorso di apprendimento. Il gioco, dunque, come esperienza complessa e coinvolgente, in qualsiasi ambiente venga espletato, sia esso analogico che digitale, realizza un'esperienza olistica e significativa in termini di apprendimento, attiva la persona globalmente, anche quando ciò avverrà sullo schermo ed attraverso l'intermediazione dell'*avatar*.

3. L' “Istanbul University Virtual Campus”

Grazie ad un finanziamento dell'*Istanbul University Research Center*, è nato nel 2012 l'*Istanbul University Virtual Campus (IUVC)*⁷. Nel progetto, realizzato in *SL*, i tre simboli dell' Istanbul Üniversitesi: “la Porta di Beyazit, il Rettorato e la Torre di Avvistamento”, sono stati riprodotti in 3D. Successivamente è stato creato il *Campus* e sono stati aggiunti alcuni edifici di fantasia, come la conference hall, le aule, il teatro e il cinema.

Come si evince dal sito dell' *IUVC*⁸, interessanti progetti sono stati messi in campo *inworld*, ed hanno registrato l'entusiasmo e il coinvolgimento proattivo degli studenti. Nell' *IUVC*, sono stati realizzati progetti finanziati dall'U.E. (tra i tanti ricordiamo *Camelot*, 2013-15), ed anche altre interessanti sperimentazioni; si ricorda, in primis, il *Machinima Project* che ha avuto come finalità l'alfabetizzazione digitale *inworld* dei futuri docenti di *LS*.

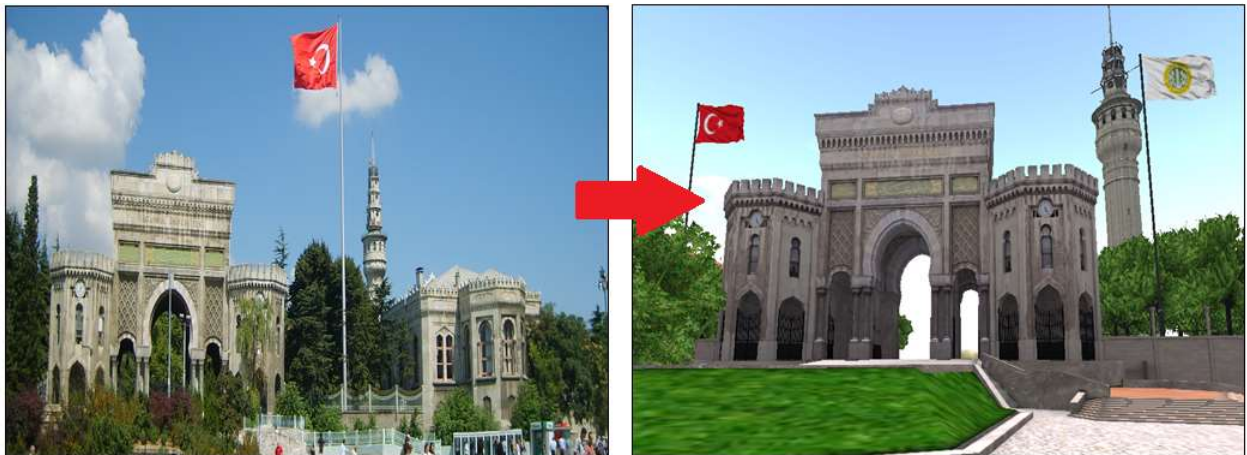


Fig.1 La virtualizzazione dell' Istanbul Üniversitesi

Tra i numerosi progetti di ispirazione ludica, realizzati nell' *IUVC*, ricordiamo il *Coordinate System Robot* (Il Robot del Sistema di Coordinate), un progetto ludico il cui scopo è stato quello di insegnare agli studenti nella scuola primaria e secondaria il sistema di coordinate attraverso l'interazione con

⁷ *Istanbul University Virtual Campus* > <http://maps.secondlife.com/secondlife/Istanbul%20University/186/234/25>

⁸ *Virtual Campus in SL* > <http://www.iusanalkampus.com>

oggetti ed ambienti 3D. A tal scopo, è stato creato un robot matematico che assegna agli studenti il compito da svolgere offrendo, nel contempo, anche supporto ed assistenza operativa (*Operative Scaffolding*). Anche gli *Snow Dogs* (I cani da slitta) è un'altra attività ludica che è stata realizzata per insegnare agli studenti della scuola elementare le frazioni in matematica, argomento il cui insegnamento e comprensione risulta essere generalmente ostico. Questo gioco, sulla scia dei principi della didattica costruttivista in cui il contenuto di apprendimento non è mai slegato da un esempio reale, si concretizza pragmaticamente nel modello dei cani da slitta, il cui posizionamento, è fondamentale per fare scivolare la slitta correttamente sulla neve. *Climate Planet* (Il Clima del Pianeta) è, invece, un altro progetto in scienze che ha avuto come finalità quella di insegnare, attraverso l'immersione nell'ambiente 3D e la selezione delle diverse opzioni offerte dal pannello operativo, la relazione esistente tra "stagione, clima e piantagione".

Si ricorda, infine, l' "*Erasmus City*", un progetto che ha, invece, come obiettivo quello di trasformare *SL* in un ambiente di supporto virtuale in cui favorire la conoscenza linguistica e culturale tra gli studenti *Erasmus* di tutta l'Europa "prima, durante e dopo" la loro permanenza in Turchia.

4. L' *Italian Language Park*

Nel 2015 è nato, all'interno dell' *IUVC*, l'*Italian Language Park (ILP)*, una piattaforma sperimentale, specificatamente dedicata all'insegnamento della lingua e della cultura italiana, rivolta agli studenti turchi del dipartimento di italiano. La sperimentazione virtuale messa in campo nell'*ILP* si è affiancata gradualmente alla didattica in presenza che segue una metodologia di stampo più tradizionalista, formale e trasmissiva a cui gli studenti turchi sono normalmente esposti nel loro contesto di studi universitari.



Fig. 2 a-b I progetti *Coordinate System Robot* e *Snow Dogs*

Fig. 3 a-b Il progetto *Erasmus City*

Si è cercato di ricreare in *SL* un'atmosfera d'apprendimento che, benché virtuale, risultasse essere più informale, divertente, meno coercitiva e che affiancasse, ma non sostituisse, l'aula tradizionale. L'obiettivo principe del progetto è stato quello di aumentare la motivazione allo studio della lingua italiana in un paese in cui, per il sistema di accesso all'università turca, la scelta della nostra lingua, purtroppo, non nasce spontaneamente ma è, nella maggioranza dei casi, una conseguenza del punteggio conseguito al termine del ciclo di studi precedente. Il dipartimento di lingua e letteratura italiana ha sentito, quindi, l'esigenza di mettere in campo tutte le strategie possibili per aumentare la fascinazione e la motivazione verso lo studio della lingua del "Bel Paese". Nell'*ILP*, i componenti di un gruppo pilota di dieci studenti del dipartimento di italiano (livello B1-B2) hanno esplorato e sperimentato, attraverso il loro *avatar*, le nuove dimensioni identitarie e le opportunità formative, comunicative e spaziali offerte dall'ambiente 3D. Gli studenti si sono rapportati con le nuove forme collaborative ed esperienziali offerte dalla didattica ludica virtuale come giochi da tavolo virtuali (*Gameboards*), giochi di drammatizzazione immersiva (grazie agli *Holodeck*⁹) e di esplorazione e ricerca (attraverso il *Virtual Quest*). Infine, la possibilità di teleportarsi e di visitare i luoghi che popolano il mondo virtuale, ha offerto agli studenti l'opportunità di viaggiare nelle isole ed interagire a viva voce con gli *avatar* che popolano le comunità visitate. Come schematizzato nella tab. 1, dopo aver ideato, progettato e realizzato la piattaforma e le

⁹ Per *Holodeck* si intende un ambiente in cui gli scenari olografici cambiano e si materializzano su richiesta. Il termine inglese *Holodeck* significa "simulatore ambientale olografico". Oggi l'*Holodeck*, ricreato negli ambienti 3D, è utilizzato per scopi ludico-didattici, riproponendo concettualmente la stessa funzione: cioè ricreare attraverso immagini olografiche, ambienti immersivi interattivi.

attività ludiche ed interattive nell' *Italian Language Park*, si è proceduto alla somministrazione di un questionario informativo online¹⁰ in cui sono state valutate le competenze informatiche in ingresso degli studenti, la dotazione *hardware* e *software*, oltre alla motivazione di partenza e alla predisposizione degli studenti verso la sperimentazione virtuale proposta. Nella fase esecutiva, il gruppo pilota con competenze linguistiche miste, dopo una prima fase di alfabetizzazione all'uso dell'ambiente, è stato guidato nell'esplorazione della piattaforma e delle attività create e progettate dall'autrice. Le numerose attività ludico-linguistiche proposte hanno cercato di stimolare la produzione linguistica e lo scambio comunicativo in un'atmosfera informale e rilassata. Attraverso il *Pictionary*, le *Letter Cubes* e i numerosi *Boardgames* interattivi presenti nella piattaforma, gli studenti hanno praticato, con attività di *problem solving*, una gamma di aree lessicali, grammaticali e funzioni comunicative.

Dicembre 2015	Ideazione e Progettazione dell' "Italian Language Park"
Gennaio-Marzo 2016	A. Realizzazione della piattaforma e degli strumenti dell' "Italian language Park"
Febbraio 2016	B. Fase preliminare: indagine conoscitiva degli studenti (Survey Monkey)
Febbraio 2016	C. Fase Esecutiva: Alfabetizzazione di un gruppo pilota di 10 studenti
Marzo-Aprile 2016	C1. Prima Fase: Svolgimento attività ludiche ed esplorazione inworld
Aprile 2016	C2. Indagine in Itinere: Valutazione della reazione degli studenti (Survey Monkey)
a.a. 2016-17	D. Seconda Fase: Ripetizione ed ampliamento della sperimentazione
a.a. 2016-17	E. Creazione Tandem Virtuali tra studenti Italiani e Turchi
Maggio 2017	Indagine Conclusiva (Valutazione Finale Sperimentazione)

Tab.1 Fasi del progetto

SL ha consentito di realizzare, più facilmente che nel mondo reale, simulazioni e giochi di ruolo. Il classico *role play* in presenza attraverso il "facciamo finta di" consiste nella simulazione di ruoli specifici in situazioni immaginate. Nella sperimentazione condotta, invece, attraverso gli *Holodeck* gli scenari sono divenuti tangibili e si sono materializzati su richiesta. Le ambientazioni sono state ricreate nella loro fisicità, fornendo uno spazio di apprendimento privato e flessibile in cui gli studenti si sono immersi ed interagito. Diverse ambientazioni (come la discoteca, il cinema, l'aeroporto, il supermercato, il bar, la casa, etc.) si sono materializzate al *click* del mouse. Questi scenari hanno rappresentato contesti d'uso interattivi in cui gli studenti hanno assunto ruoli specifici ed hanno praticato le competenze comunicative situazionali di cui necessitano e di cui avranno bisogno anche nella vita reale. Questa rivisitazione virtuale del gioco di ruolo potrebbe essere interpretata come una sorta di espressione della postmodernità, in cui la realtà è espressa nella sua molteplicità, problematizzata, resa mutevole ed interattiva, trasformando la lezione di lingua in un laboratorio virtuale di sperimentazione identitaria.

¹⁰ Questionario > <https://it.surveymonkey.com/r/9ZQBRQP>



Fig. 4a. "Boardgame grammaticale"



Fig. 4b. "Boardmap Italia-Turchia"

Tra le attività proposte, un ruolo centrale è stato svolto dagli incontri informali con altri studenti interessati alla lingua italiana sia nell' *ILP* che in luoghi esterni come nella comunità di *Virtlantis*¹¹. Si è cercato di prediligere nell'insegnamento dell'Italiano una conversazione spontanea, anche se assistita dal docente, attraverso la sua preziosa attività di *scaffolder* conversazionale. Obiettivo è stato, quindi, quello di promuovere, in questa palestra virtuale, una glottodidattica di ispirazione ludica e di sviluppare la competenza comunicativa in LS attraverso la metodologia *Dogme* di Scott Thornbury (2000), che segue un approccio dialogante in linea con la didattica umanistica affettiva che comporta la produzione spontanea in LS mentre si è impegnati in attività ludico-comunicative. Seguendo i principi "*Immerse, Engage, Explore, Learn and Play*"¹² (Meddings, Thornbury, 2009) e visitando le isole di SL, si è prediletto il "*Walking and Talking*"¹³, cioè un insegnamento senza libri di testo privilegiando, invece, la comunicazione spontanea tra gli attori coinvolti e l'esplorazione e l'interazione con l'ambiente virtuale circostante. I risultati dell'indagine condotta attraverso i colloqui informali in aula e le risposte al sondaggio somministrato¹⁴, ha dimostrato una buona predisposizione degli studenti verso l'uso dell'ambiente virtuale 3D. E' stata effettuata una comparazione dei risultati, in termine di profitto, competenza comunicativa acquisita e motivazione allo studio dell'italiano tra gli studenti che hanno preso parte alla sperimentazione (Gruppo A) e un gruppo di studenti che ha seguito le lezioni di lingua in aula (Gruppo B) informate ad una metodologia più tradizionale, cioè basata solo sull'uso del libro di testo e della lezione frontale. In termini di *performance*, i risultati migliori sono stati conseguiti, decisamente nel primo gruppo. Per il forte impatto visivo, il coinvolgimento emotivo e la natura immersiva ed esperienziale, il progetto ha registrato, nel gruppo pilota, una buona motivazione e curiosità ed un alto indice di gradimento; la maggior parte degli studenti ha valutato positivamente l'esperienza vissuta e ha manifestato la volontà di continuare la sperimentazione intensificando in futuro gli incontri virtuali in *tandem*¹⁵, opportunità che garantirà lo scambio di esperienze e l'approfondimento della conoscenza interculturale tra studenti italiani e turchi. I voti degli esami finali, la scioltezza comunicativa raggiunta e l'entusiasmo dimostrato, sono stati dei risultati incoraggianti e positivi che

¹¹ *Virtlantis* > <http://www.virtlantis.com>

¹² *Trad. it* "Immergersi, Impegnarsi, Esplorare, Apprendere e Giocare"

¹³ *Trad. it* "Camminando e Parlando"

¹⁴ *Sondaggio* > <https://it.surveymonkey.com/r/JLF69F9>

¹⁵ Il *tandem* è una forma di apprendimento "autogestito" che avviene tra parlanti nativi di lingue diverse. È uno scambio linguistico alla pari che permette di apprendere una lingua straniera faccia a faccia o a distanza, attraverso strumenti telematici.

hanno dimostrato come la ludicit  e la curiosit  possano essere incentivate attraverso l'uso di ambienti e strumenti pi  in linea con i bisogni formativi delle nuove generazioni.

Conclusioni

Nella prospettiva della *gamification* della glottodidattica, la sperimentazione messa in campo ha raggiunto non solo obiettivi linguistici e cognitivi, ma anche affettivi, come il divertimento e il piacere ed emotivi, come la sfida e il senso di liberazione da paure ed inibizioni. E' riuscita ad individuare, con successo nuovi percorsi per trasformare l' apprendimento linguistico in qualcosa di attraente e motivante, lontano dalla pratica monotona dei noiosi esercizi di memorizzazione, attraverso cui ci  che viene appreso   destinato a cadere, presto nell'oblio. In conclusione, l'ILP e l'IUVC hanno dimostrato come i mondi virtuali possano essere interessanti ambienti pionieristici di formazione, efficaci strumenti di educazione linguistica informale ed una valida occasione di apprendimento, ampliando le opportunit  di arricchimento e di crescita sia linguistica che culturale.

Bibliografia

- Alessandri, G. (2008). *Dal desktop a Second Life*. Tecnologie nella didattica. Perugia: Morlacchi Editore.
- Banzato, M., Corcione D. (2008). *Second Life: la grande guida*. Bologna: CLUEB.
- Caon F., Rutka S. (2004). *La lingua in gioco. Attivit  ludiche per l'insegnamento dell'italiano L2*, Perugia: Guerra Edizioni
- Caon, F. (2010). *Facilitare l'apprendimento dell'italiano L2 e delle lingue straniere*, Torino: UTET
- Fedeli, L. (2013). *Embodiment e mondi virtuali. Implicazioni didattiche*. Milano: Franco Angeli
- Gardner, H. (2002). *Formae mentis. Saggio sulla pluralit  della intelligenza* Milano: Feltrinelli
- Krashen, S. (1981). *Second Language Acquisition and Second Language Learning*, Oxford: Pergamon Press.
- Porcelli, G., Dolci R. (2006). *Multimedialit  e insegnamenti linguistici: modelli informatici per la scuola*, Torino: UTET
- Rutka, S. (2006). "Metodologia cooperativa per classe Cad", in Caon F. (a cura di), *Insegnare italiano* Serragiotto, G., *Le lingue straniere nella scuola*, Utet, 2007
- Thornbury, S., Meddings, L. (2009). *Teaching unplugged: Dogme in English Language Teaching*. Surrey, England: Delta.