

# Italiano in Turchia: per un apprendimento interculturale nei mondi virtuali

## *Italian in Turkey: intercultural learning in virtual worlds*

Antonella Elia

Department of Italian Language and Literature, Istanbul University, Turkey,  
antonella.elia@istanbul.edu.tr

**HOW TO CITE** Elia, A. (2017). Italiano in Turchia: per un apprendimento interculturale nei mondi virtuali. *Italian Journal of Educational Technology*, 25(1), 44-54. doi:/10.17471/2499-4324/836

**SOMMARIO** Nel presente articolo si intende presentare la riflessione su un progetto sperimentale in corso con gli studenti del dipartimento di Italiano dell'università di Istanbul nel "Virtual Campus" (VC) dell'università. Dopo una descrizione della realtà turca, sono state evidenziate le potenzialità dei mondi virtuali, in particolare di Second Life, come ambiente digitale consono allo sviluppo di una pedagogia interculturale, spazio spontaneo di incontri, intrecci e contaminazioni linguistiche e culturali. In un'atmosfera rilassata, ludica ed informale si è cercato di promuovere nell' "Italian Language Park" del VC un'attitudine alla collaborazione e alla reciproca conoscenza interculturale. L'esperienza in corso sta dimostrando come e quanto il mondo possa essere trasformato in un villaggio globale, in un luogo in cui le diversità linguistiche e culturali possano diventare, grazie alle tecnologie immersive, un punto di forza, un valore aggiunto offrendo un apporto significativo al dialogo interculturale e al processo di pace.

**PAROLE CHIAVE** Mondi Virtuali, Second Life, Didattica dell'Italiano, Intercultura, Turchia.

**ABSTRACT** This article presents an ongoing experimental pilot project being carried out at the Italian Department of Istanbul University's Virtual Campus (VC). Following a description of the Turkish context, the potentialities that virtual worlds offer for education are discussed. The focus of the project is specifically on Second Life, a digital environment suitable for intercultural education that offers fluid spaces for meetings, intertwinements and linguistic and cultural contaminations. We have sought to foster a positive attitude towards collaboration and mutual intercultural understanding in the informally relaxed and playful atmosphere of a VC space called "Italian Language Park". The ongoing project is demonstrating how, and to what extent, the world could be transformed into a global village, a place where immersive technologies are leveraged so that linguistic and cultural diversity become core strengths that make a significant contribution to intercultural dialogue and the peace process.

**KEYWORDS** Virtual worlds, Second life, Italian teaching, Interculture, Turkey.

## 1. INTRODUZIONE

Oggi Istanbul è considerata il principale centro culturale e commerciale della Turchia, una tra le città più cosmopolite del mondo, porta di accesso all'Europa e ponte strategico verso l'Asia Centrale e il Medio Oriente. In Turchia convivono diverse culture, qui si mescolano antico e moderno, tradizione e innovazione, storia e avanguardia. Ufficialmente il paese è uno stato laico. Il 98% della popolazione è composto da musulmani (68% di rito sunnita, 30% di rito sciita), il restante 2% comprende piccoli gruppi di comunità di ebrei sefarditi, greci e armeno-ortodossi, cattolici di rito bizantino e armeni protestanti (De Martin, 2011). La Turchia, oltre all'atavico problema dei curdi, convive quotidianamente, come il resto del mondo, con l'ISIS, la minaccia fondamentalista islamica, tristemente nota, purtroppo in tutto il mondo, per la sua rapida e violenta espansione nell'Asia Occidentale e per i suoi atti terroristici in Europa e nel mondo.

La Turchia è, oggi, un'area calda e svolge un ruolo chiave nel delicato equilibrio politico internazionale. Nel paese vivono oltre due milioni di profughi siriani fuggiti dalla guerra, più altre migliaia di afgani, iracheni e curdi. Per la prima volta nei 70 anni di storia delle Nazioni Unite, il Segretario Generale dell'ONU, Ban Ki-moon, ha convocato a Istanbul il 23-24 maggio 2016 il "World Humanitarian Summit"<sup>1</sup>, proprio perché, come egli ha affermato, il mondo si trova in un momento critico della propria storia, caratterizzato da una sofferenza umana ad un livello mai toccato dai tempi della seconda guerra mondiale. La Turchia, a seguito del recente accordo, è stata delegata dall'Unione Europea nella gestione del problema migranti, pertanto è auspicabile che essa riesca a svolgere, oltre al delicato e spesso controverso ruolo che già sta svolgendo, anche una funzione stabilizzatrice in un'area difficile come quella Medio-Orientale. Da più parti si ritiene decisivo per la Turchia, se intende continuare a competere con i maggiori *player* globali, che essa riesca a contribuire significativamente al processo di pace, democratizzazione e all'integrazione culturale all'interno del paese.

Quale può essere il contributo del mondo della formazione a questo processo? Come può la tecnologia, e in particolare i mondi virtuali, contribuire all'attuazione e allo sviluppo di un apprendimento interculturale e alla diffusione di un messaggio significativo per il processo di pacificazione del mondo? Si ritiene che attraverso la creatività, la lucidità, gli ambienti virtuali, ed una metodologia glottodidattica di stampo interculturale, si possano raggiungere obiettivi specifici di apprendimento linguistico, ma anche diffondere sentimenti di tolleranza e pacifica convivenza, partendo proprio da situazioni problematiche da sperimentare, analizzare, e riorientare in modo diverso. Nel seguito di questo articolo si cerca di offrire un contributo in tale direzione.

## 2. APPROCCIO INTERCULTURALE E MONDI VIRTUALI

L'immigrazione, non solo in Turchia, ma in tutto il mondo, ha assunto dimensioni di vasta portata e ha fatto riemergere nel mondo occidentale nuove forme di razzismo alimentate da sentimenti di intolleranza, chiusura e rifiuto verso la diversità.

È importante che tutti gli educatori, in questo delicato momento storico, offrano il loro contributo verso un messaggio di pace (Page, 2004; Savolainen, 2010). In particolare, chi opera in terra straniera ed è incaricato di promuovere la conoscenza di lingue e culture altre, potrà promuovere progetti educativi interculturali e ambienti di apprendimento che facilitino l'incontro, l'integrazione e la reciproca contaminazione, il dialogo e la pacifica convivenza tra culture diverse (Bernardi, 2004; Pigozzi, 2006; Dupuy, 2008; Unesco, 2008). Nella prassi didattica quotidiana, sia quella analogica che virtuale, questo orizzonte potrebbe essere raggiungibile proprio attraverso l'insegnamento della lingua e attraverso proposte mirate ad arricchire la

<sup>1</sup> <https://www.worldhumanitariansummit.org>

comprensione interculturale, con scelte tematiche di lettura, ascolto, scrittura, dialogo e discussione in cui i temi dell'immigrazione e della società multietnica si intreccino con quelli della pace, dello sviluppo, dei diritti umani e della democrazia.

Si ritiene che la pedagogia interculturale, anche se in ambiente 3D, possa proficuamente informare la prassi glottodidattica. In contesti di educazione formale in cui saperi e contesti linguistici e culturali, come quello italiano e turco, sono continuamente messi a confronto, si potrà promuovere un approccio interculturale, non solo nella didattica della lingua straniera, ma anche nell'insegnamento di discipline letterarie, storiche e culturali, al fine di offrire un'impostazione alternativa al pensiero etnocentrico.

Evidenziare, come nel caso specifico, le contaminazioni linguistiche e culturali esistenti tra l'Italia e la Turchia potrebbe essere estremamente utile per avvicinare popoli e le culture. Studi effettuati in Francia (Guiraud, 1965) dimostrano che le quattro repubbliche marinare, già dal periodo bizantino avevano i loro quartieri a Istanbul, e la loro presenza ha influenzato moltissimo la lingua turca. Sono state rintracciate circa 450 parole di origine italiana nella lingua turca, così come sono state ritrovate circa 50 parole di origine turca nella lingua italiana (Özön, 1962). Appare quindi particolarmente utile individuare stereotipi e pregiudizi che si celano dietro messaggi, modi di dire o immagini apparentemente neutrali (es. *mamma li turchi, fumare come un turco*, ecc.) che immobilizzano il popolo turco in un'immagine tendenzialmente atemporale e stilizzata, contrapposta a quella di un Occidente dinamico e in movimento. Servirsi di ambienti virtuali immersivi ed esperienziali che possano facilitare l'incontro tra studenti di nazionalità diversa e in cui attuare scambi ed incontri informali, potrà facilitare il dialogo tra le culture grazie a giochi di ruolo, simulazioni, attività ludiche e/o collaborative e di riflessione interculturale. Questo filone di ricerca non è certo nuovo. Come si vede dagli studi condotti da Buchanan, Wilson e Gopal, (2008), Chia, Poe e Singh (2008), Chittaro e Serra (2004), Diehl e Prins (2008), Groom, Bailenson e Nass (2009), Koester e Olebe (1988), Liu e Hannafin (2010), la comunicazione interculturale nella CMC<sup>2</sup>, e nello specifico nei mondi virtuali 3D, è già stata ampiamente esplorata; di particolare rilevanza è l'analisi condotta da Hasler (2011) che valuta le potenzialità dei mondi virtuali per un apprendimento collaborativo ed interculturale analizzando i differenti punti di vista e prospettive culturali espresse dagli studenti provenienti da tutto il mondo e coinvolti nella sperimentazione da lei condotta.

### 3. I MONDI VIRTUALI E SECOND LIFE

Vivere una vita virtuale in un mondo tridimensionale sta diventando la nuova frontiera del web, visto il successo di Second Life (SL) e di altri *competitors* meno noti (*Active Worlds, Kaneva, There, Kitley, etc.*). SL è un MUVE (*Multi Users Virtual Environment*) creato nel 2003 dalla società americana Linden Lab, che si è affermato su ambienti analoghi grazie ad una grafica che ha raggiunto livelli molto realistici, e a un'utenza estremamente numerosa e diversificata.

In SL, gli utenti, rappresentati da avatar 3D, possono interagire; i *residenti* esplorano, socializzano, gestiscono attività, realizzano progetti e viaggiano teleportandosi<sup>3</sup> attraverso le isole del mondo virtuale (Alessandri, 2008). SL fornisce agli utenti gli strumenti per cambiare la fisionomia dei personaggi, aggiungere e creare nuovi oggetti, paesaggi, contenuti audiovisivi e servizi. SL è, dunque, una piattaforma digitale che si avvale di strumenti di comunicazione sincroni e asincroni, che integra un motore di ricerca ad un sistema di chat testuale, messaggistica istantanea e trasmissione vocale (Banzato & Corcione, 2008). Per entrare in SL serve solo un computer con una buona connessione Internet e il software client di SL. A partire dal 2014

<sup>2</sup> L'acronimo CMC sta per *Computer Mediated Communication*, cioè "Comunicazione Mediata dal Computer".

<sup>3</sup> *Teleportarsi* significa trasferirsi istantaneamente da un punto all'altro del mondo virtuale.

è stato anche commercializzato un visore 3D denominato “Oculus Rift”, uno schermo OLED<sup>4</sup> per la realtà virtuale da 5,6 pollici da indossare sul viso che ha fatto sì che l’esperienza virtuale 3D diventasse ancora più coinvolgente ed immersiva.

Si ritiene che i mondi virtuali possano offrire alla didattica interculturale ambienti di apprendimento molto efficaci (Hasler, 2011). L’alto livello di coinvolgimento nella comunicazione tra gli avatar e nell’apprendimento immersivo ed esperienziale non si può ottenere attraverso il classico 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 percepisce e agisce aprendo nuovi orizzonti all’operatività percettivo-motoria e nuove prospettive per l’acquisizione, l’elaborazione e la comunicazione delle conoscenze (Fedeli, 2013). Gli utenti attraverso il loro *avatar* sono liberi di dare sfogo alla propria creatività; da qui il motto di SL: *Your world, your imagination*. I residenti possono, infatti, esplorare migliaia di *land*<sup>5</sup>, teleportarsi, socializzare con altri residenti, “chattare”, a viva voce o in forma scritta, partecipare ad attività ed eventi come concerti, raduni, corsi, lezioni, mostre, feste, ed infine, scattare fotografie e girare *machinima*<sup>6</sup>.

#### 4. L’ “ISTANBUL VIRTUAL CAMPUS” E L’ “ITALIAN LANGUAGE PARK”

Nel 2012 è nato il “Virtual Campus” (VC) dell’Università di Istanbul grazie ad un finanziamento dell’università turca e alla creatività e lungimiranza del dr. Tuncer Can e del dr. Irfan Simsek della facoltà di Scienze dell’Educazione. Come si evince dal sito del “Virtual Campus in SL”<sup>7</sup> esso ha ospitato interessanti progetti internazionali. Tra i tanti ricordiamo il progetto *Camelot (2013-15)* e il corso “Comparative Education” (2013) che ha investigato delicate tematiche quali il rapporto dell’educazione con problemi sociali e politici, quali l’immigrazione, il genere e l’integrazione della Turchia nell’U.E. L’ultimo progetto in fase di sviluppo, l’*Erasmus City (2016)*, ha invece come obiettivo quello di trasformare SL in un ambiente di supporto virtuale in cui favorire la rispettiva conoscenza linguistica e culturale tra gli studenti Erasmus di tutta l’Europa “prima, durante e dopo” la loro permanenza in Turchia.

Nel 2015 è nato, all’interno del “Virtual Campus”, l’*Italian Language Park*, una piattaforma sperimentale, specificatamente dedicata all’insegnamento della lingua e della cultura italiana rivolta agli studenti turchi del dipartimento di italiano e a tutti coloro interessati alla conoscenza della lingua e della cultura del “bel paese”.

Nella neonata piattaforma, i componenti di un gruppo pilota di 10 studenti turchi del dipartimento di italiano hanno esplorato e sperimentato, attraverso il loro avatar, le nuove dimensioni identitarie e le opportunità formative, comunicative e spaziali offerte dall’ambiente (Şimşek & Can, 2016).

Gli studenti si sono rapportati con le nuove forme collaborative ed esperienziali che la didattica ludica 3D offre, ad esempio gameboard virtuali, giochi di drammatizzazione immersiva (grazie agli *holodeck*<sup>8</sup>) e di

<sup>4</sup> Organic Light-Emitting Diode.

<sup>5</sup> Per *land* si intendono i luoghi virtuali presenti nelle isole di cui è composta Second Life.

<sup>6</sup> *Machinima*, abbreviazione di *Machine Cinema*, è un termine che definisce l’insieme delle tecniche utilizzate per effettuare registrazioni di riprese filmiche nei mondi virtuali.

<sup>7</sup> <http://www.iusanalkampus.com>

<sup>8</sup> Per *holodeck* si intende un “ambiente” in cui gli scenari olografici cambiano e si materializzano “on demand”. Il termine inglese *holodeck* può essere tradotto in italiano come “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 al click del mouse.



Figura 1a. Istanbul University “Virtual Campus”.

Figura 1b. “Italian Language Park”.

esplorazione virtuale basata su *task* (attraverso il *Virtual Quest*). Infine, la possibilità di teleportarsi e di visitare i luoghi virtuali che popolano il mondo di SL ha offerto agli studenti l’opportunità di viaggiare nelle sue isole ed interagire a viva voce con gli avatar che popolano le *comunità* visitate. Un esempio è offerto da *Virtlantis*<sup>9</sup>, meta preferita per le attività conversazionali spontanee tra studenti che per i più svariati motivi, sono interessati all’approfondimento della lingua e della cultura italiana. In breve, si stanno cercando di esplorare nuove modalità di comunicazione formativa e di apprendimento linguistico in linea con i principi della didattica ludica ed interculturale. La neonata sperimentazione virtuale cerca di affiancarsi gradualmente a una didattica in presenza che segue una metodologia di stampo più tradizionalista e consolidata a cui gli studenti turchi sono normalmente esposti nel loro contesto di studi universitari. Si sta cercando di ricreare in SL un’atmosfera d’apprendimento che, benché virtuale, risulti essere più informale, divertente, meno coercitiva e che affianchi, senza sostituire, l’aula tradizionale. L’obiettivo principale a cui si tende è aumentare la motivazione allo studio della lingua italiana e la conoscenza interculturale in un paese in cui, per il sistema di accesso all’università turca, lo studio della nostra lingua non è una scelta spontanea degli studenti, ma è una conseguenza del punteggio conseguito al termine del ciclo di studi precedente. A questo obiettivo si affianca la conoscenza e lo scambio linguistico con apprendenti che frequentano comunità *inworld*<sup>10</sup> (come, ad esempio, la già menzionata *Virtlantis*) popolate da *avatar* interessati alla pratica della lingua italiana e/o disponibili allo scambio della propria lingua in *tandem*<sup>11</sup>.

## 5. LE FASI DEL PROGETTO

Come schematizzato in tabella 1, dopo aver ideato, progettato e realizzato la piattaforma e le attività ludiche ed interattive nell’ “Italian Language Park”, si è proceduto alla somministrazione di un questionario informativo online<sup>12</sup> in cui sono state valutate le competenze informatiche degli studenti, la disponibilità di

<sup>9</sup> <http://www.virtlantis.com>

<sup>10</sup> L’uso dell’espressione inglese *inworld* è molto diffusa in SL e sta ad indicare tutto ciò che avviene all’ “interno del mondo virtuale”.

<sup>11</sup> Il *tandem* è una forma di apprendimento linguistico “autogestito” che avviene tra parlanti nativi di lingue diverse. È uno scambio linguistico che permette di apprendere faccia a faccia, o a distanza, attraverso strumenti telematici, una lingua straniera con uno studente madrelingua. I due partner devono impegnarsi allo stesso modo nel lavoro comune e trarne beneficio nella stessa misura; ognuno può essere contemporaneamente sia insegnante che studente.

<sup>12</sup> <https://it.surveymonkey.com/r/9ZQBRQP>

un computer e di un collegamento internet veloce, oltre alla motivazione di partenza e alla predisposizione degli studenti a svolgere un ruolo attivo nella sperimentazione virtuale proposta.

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

**Tabella 1.** Fasi del progetto.

Nella fase esecutiva è stato individuato il gruppo pilota composto da 10 studenti turchi di italiano con competenze linguistiche miste i quali, dopo una prima fase di alfabetizzazione all'uso dell'ambiente, sono stati guidati nell'esplorazione della piattaforma e delle attività ludiche create e progettate dall'autrice.

Al momento della stesura del presente articolo, sono stati già condotti nell' «*Italian Language Park*» e in «*Virtlantis*» sei incontri tra il gruppo di dieci studenti turchi e un numero variabile di studenti stranieri (dai tre ai cinque) provenienti da altri paesi (Germania, U.K., Austria, Francia) interessati alla lingua italiana. A partire dal nuovo a.a. 2016-17, oltre alle attività ludiche proposte, si intende proseguire e intensificare gli incontri tra studenti stranieri interessati alla lingua e alla cultura italiana, oltre a creare tandem virtuali tra studenti universitari turchi ed italiani.

Come si evince dalle figure 2a-2d, nell'aprile del 2016 l'indagine in itinere<sup>13</sup> condotta sui dieci componenti del gruppo pilota (fase C2 in Tabella 1) ha dimostrato che la maggior parte degli studenti coinvolti ha valutato positivamente l'esperienza virtuale condotta e ha manifestato la volontà di procedere con l'ampliamento degli incontri in *tandem*, opportunità che garantirà l'approfondimento della conoscenza interculturale tra studenti provenienti da lingue e culture differenti.

<sup>13</sup> <https://it.surveymonkey.com/r/JLF69F9>

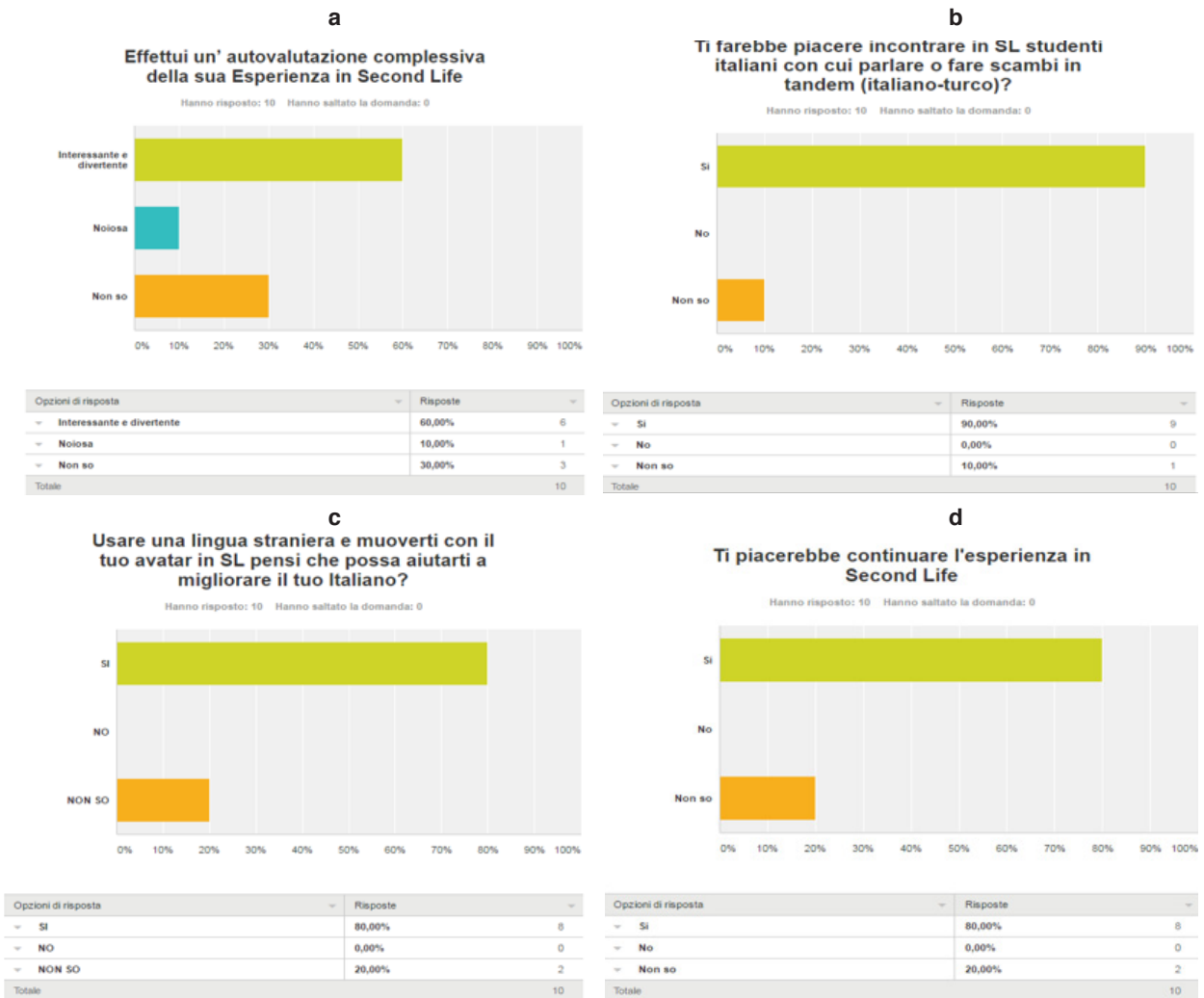


Figura 2. Dati estratti dall'indagine valutativa in itinere.

## 6. LA DIDATTICA LUDICA NEI MONDI VIRTUALI

La glottodidattica in ambienti 3D, messa in campo nell'esperienza in corso, si ispira ai principi della didattica ludica di stampo umanistico affettiva e si basa sul principio fondante esperienziale che rende possibile la promozione dello sviluppo globale della personalità degli apprendenti attraverso contesti di apprendimento stimolanti in cui il coinvolgimento multisensoriale interagisce con attività immersive e di *problem solving*. È questa un tipo di formazione sincrona ed informale che amplifica, attraverso il gioco e il dialogo, le opportunità di arricchimento sia linguistico che interculturale. Il gioco, oltre a essere un potente strumento educativo, presenta specificità che favoriscono, in modo naturale e ludico, l'appropriazione di concetti e valori legati all'interculturalità. Nonostante sia culturalmente determinato, il gioco vanta anche proprietà transculturali poiché la grammatica ludica è spesso universale e in molte culture segue regole simili; il gioco è, quindi, un'esperienza che mette in contatto e accomuna, creando relazioni paritetiche tra le diverse conoscenze e competenze (Rutka & Caon, 2004).

Le numerose attività ludico-linguistiche proposte nell' *Italian Language Park* cercano di stimolare la produzione linguistica e lo scambio comunicativo in un'atmosfera informale e rilassata. Attraverso il *Pictionary*,

le *Letter Cube* e i numerosi *Boardgame* interattivi presenti nella piattaforma, gli studenti potranno praticare, con attività di *problem solving*, aree lessicali, *pattern* grammaticali e funzioni comunicative. La creazione *inworld* da parte degli apprendenti di presentazioni multimediali su specifiche tematiche selezionate *ad hoc* renderà possibile l'espressione del proprio punto di vista culturale e lo scambio della propria visione del mondo. Altra attività proposta in piattaforma è quella che utilizza due cartine geografiche interattive raffiguranti la Turchia e l'Italia la cui funzione è quella di favorire la reciproca conoscenza culturale attraverso il recupero e lo scambio di informazioni geografiche, storiche e culturali sui due paesi. La presenza e l'uso in piattaforma dello strumento *Opinionator*<sup>14</sup>, renderà più facilmente gestibile la misurazione delle loro idee ed opinioni attraverso l'immediata visualizzazione di "grafici a torta" 3D. Le attività di ascolto musicale faciliteranno ulteriormente il coinvolgimento, l'empatia e il decentramento proprio perché la musica, patrimonio culturale globale, espressione principe della proficua contaminazione tra lingue e culture, è la chiave espressiva che faciliterà e coniugherà la dimensione cognitiva con quella emotiva.

SL consente di realizzare più facilmente che nel mondo reale, simulazioni e giochi di ruolo. Tra le attività più gradite vi è quella che ha offerto l'opportunità di concretizzare attraverso l'*holodeck* presente nel *Virtual Campus*, ambienti in cui gli scenari cambiano e si materializzano "on demand" al click del mouse. L'*holodeck* fornisce uno spazio di apprendimento privato e flessibile. Per sviluppare un apprendimento situazionale, diverse ambientazioni (come la discoteca, il cinema, l'aeroporto, ecc.) possono essere materializzati con un click del mouse. Questi scenari rappresenteranno i contesti d'uso interattivi in cui gli studenti potranno immergersi e praticare le competenze comunicative di cui necessitano attraverso l'assunzione di ruoli specifici. La simulazione, con tutte le sue varianti, è un'attività altamente collaborativa il cui scopo è la produzione finale di una narrazione verbale coerente a viva voce. Gli studenti, agendo e muovendosi in contesti significativi, interpreteranno il ruolo secondo le proprie capacità; tuttavia tutti collaborano ad un fine comune, cioè alla messa in scena collettiva, pertanto essi, attraverso il loro *avatar*, diventeranno registi e personaggi di una narrazione dialogante. Il classico *gioco di ruolo* in presenza attraverso il "*facciamo finta che ...*" porta alla simulazione di ruoli specifici in situazioni immaginate; nei mondi virtuali, invece, attraverso gli *holodeck* gli scenari diventano tangibili, sono ricreati nella loro fisicità e in essi gli studenti possono immergersi ed interagire. Questa rivisitazione del gioco di ruolo potrebbe essere interpretata come una sorta di espressione della postmodernità, in cui la realtà potrà essere espressa nella sua molteplicità, problematizzata, resa mutevole ed interattiva al click del mouse. Gli spazi virtuali possono dar vita a un laboratorio e ad un terreno di sperimentazione identitaria. La possibilità di assumere un ego virtuale attraverso l'*avatar* offre l'occasione, se opportunamente guidata, di costruire nuove identità, e diventare quindi un laboratorio in cui sperimentare un mondo migliore. Attraverso l'identità virtuale lo studente può rappresentare ed esprimere ciò che immagina, non significando ciò una perdita di individualità, ma piuttosto consentendo un'espressione spontanea e più autentica ed originale di ciò che desidera essere.

Tra le attività proposte, un ruolo centrale è svolto dagli incontri informali con altri studenti interessati alla lingua italiana sia nel *Virtual Campus* dell'Università di Istanbul che in luoghi esterni come nella comunità di *Virtlantis*.

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, scegliendo tematiche attraverso cui esercitare la lingua ma che, nel contempo, possano facilitare il confronto la discussione e la reciproca conoscenza interculturale.

<sup>14</sup> L'*Opinionator* è uno strumento educativo acquistabile nel Marketplace di Second Life. Esso rende possibile l'immediata visualizzazione tridimensionale delle opinioni degli *avatar* partecipanti al sondaggio. Gli *avatar*, in base alle diverse sezioni cromatiche su cui si posizioneranno fisicamente all'interno di un'area circolare, esprimeranno la loro opinione in merito al sondaggio in corso (ad es. di "essere d'accordo", di "non essere d'accordo", la "neutralità" della loro opinione, ecc.). Il loro voto sarà, quindi, tradotto e raffigurato statisticamente in grafici a torta 3D o in grafici a barre. <https://marketplace.secondlife.com/p/Opinator-Vote-Opinion/6025406>





**Figura 3a.** Esempi di didattica 3D “boardgame grammaticale”.



**Figura 3b.** Esempi di didattica 3D “boardmap Italia-Turchia”.

Obiettivo è, quindi, quello di promuovere in questa palestra virtuale, una cultura dialogica ed educare, attraverso l’insegnamento della lingua italiana, all’ascolto proattivo. Si è cercato, quindi, di indirizzare gli incontri verso discussioni di tematiche chiave che potranno promuovere il confronto e favorire la pacifica convivenza interculturale (ad es. la società multietnica, il rispetto, la pacifica convivenza, la globalizzazione, il ruolo della famiglia, della donna, dell’ospitalità, le migrazioni, i diritti umani, la democrazia, ecc.).



**Figura 4.** Esempio di “Conversazione tra avatar” in SL.

La metodologia *Dogme* di Scott Thornbury (2000) a cui ci si è ispirati, segue un approccio radicale e dialogante in linea con la didattica umanistica affettiva. Essa comporta la produzione spontanea in lingua straniera mentre si è impegnati in *task* ludico-comunicativi. Seguendo i principi “*Immerse, Engage, Explore, Learn and Play*” (Meddings, Thornbury, 2009) e visitando le *land* di SL, si utilizza una metodologia del “*walking and talking*” che predilige un insegnamento senza libri di testo e che si focalizza, invece, sulla interazione spontanea tra gli attori coinvolti e l’esplorazione e l’interazione con l’ambiente virtuale.

## 7. CONCLUSIONI

L'esperienza condotta nel mondo virtuale di *Second Life* ha reso possibile la sperimentazione di nuove forme di apprendimento della lingua italiana e l'incontro con apprendenti provenienti da lingue e culture diverse. In un'atmosfera rilassata e protetta, ludica e informale, si è cercato di creare un'attitudine allo scambio, alla collaborazione e alla reciproca conoscenza interculturale. L'esperienza condotta indica come e quanto il mondo, grazie alle ICT, possa essere trasformato in un villaggio globale, in un luogo in cui la diversità linguistica e culturale può diventare, attraverso le tecnologie immersive, un punto di forza, un valore aggiunto, un'*agorà* in cui le difficoltà comunicative linguistiche e culturali possono essere supportate e/o dissipate utilizzando i molteplici canali sincroni e asincroni di cui i mondi virtuali dispongono.

L'esperienza in corso indica come la dimensione ludica possa essere fonte di soluzioni originali e innovative. I mondi virtuali possono, infatti, offrire un apporto significativo al dialogo interculturale, possono avvicinare lingue e culture, individuando nella diversità i minimi comuni denominatori. È questa un'opportunità di conoscenza e di apertura verso l'altro che può educare all'ascolto, al decentramento dei punti di vista e allo sviluppo di capacità legate alla transattività cognitiva. Il feedback entusiasta degli studenti partecipanti alla sperimentazione ha dimostrato come e quanto i mondi virtuali possano rappresentare una nuova opportunità educativa, un ambiente ufficialmente riconoscibile di formazione che merita, a parere dell'autrice, un'attenzione sempre maggiore in futuro, poiché consegue con successo obiettivi affettivi (il divertimento, il piacere), cognitivi (l'elaborazione di nuove strategie di gioco e di comunicazione), emotivi (la sfida, la scoperta, il senso di liberazione), sociali (il gruppo, il rispetto delle regole della comunità), ed infine, linguistici ed interculturali.

## 8. BIBLIOGRAFIA

- Alessandri, G. (2008). *Dal desktop a Second Life - Tecnologie nella didattica*. Perugia, Italy: Morlacchi
- Banzato M., & Corcione, D. (2008). *Second Life. La grande guida*. Bologna, Italy: CLUEB
- Bernardi, U. (2004). *Cultura e integrazione. Uniti dalle diversità*. Milano, Italy: Franco Angeli
- Buchanan, J., Wilson, S. T., & Gopal, N. (2008). A cross cultural virtual learning environment for students to explore the issue of racism: A case study involving the UK, USA and SA. *Social Work Education: The International Journal*, 27, 671–682. Retrieved from <http://bit.ly/2hjGC2A>
- Chia, R. C., Poe, E., & Singh, P. (2008). An interactive virtual global cultural course: Building a real time cost effective global collaborative learning environment. *Journal of Educational Technology Systems*, 3, 32–35. Retrieved from <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00197277/document>
- Chittaro, L., & Serra, M. (2004). Web3D technologies in education: Motivations, issues, opportunities. *Proceedings of the 1st International Workshop on Web3D Technologies in Learning, Education, and Training*, (pp. 3–7), September 30–October 1. Udine, Italy. Retrieved from <http://bit.ly/2hg4aDK>
- De Martin, M. (2011). *Istanbul*. Milano, Italy: Mondadori
- Diehl, W. C., & Prins, E. (2008). Unintended outcomes in Second Life: Intercultural literacy and cultural identity in a virtual world. *Language and Intercultural Communication*, 8, 101–118. Retrieved from <https://www.learntechlib.org/p/75662>
- Dupuy, K. (2008). Education for peace. Oslo, Norway: *International Peace Research Institute (PRIO) and Save the Children Norway*.
- Groom, V., Bailenson, J. N., & Nass, C. (2009). The influence of racial embodiment on racial bias in

- immersive virtual environments. *Social Influence*, 4, 231–248. Retrieved from <http://stanford.io/2hPKLub>
- Fedeli, L. (2013). *Embodiment e mondi virtuali. Implicazioni didattiche*. Milano, Italy: Franco Angeli
- Guiraud, P. (1965). *Les Mots Etrangers*. Paris, France: Presses Universitaires de France
- Hasler, B. S. (2011). Intercultural Collaborative Learning in Virtual Worlds. *Cutting-edge Technologies in Higher Education*, 4, 265–304. Bingley, UK: Emerald Group Publishing Limited.
- Koester, J., & Olebe, M. (1988). *International Journal of Intercultural Relations*, 12(3), 233-246.
- Liu, Y., & Hannafin, R. D. (2010). Exploring student identity in an intercultural web assisted scientific inquiry project. *Journal of Research in International Education*, 9, 124–140. doi:10.1177/1475240910370814
- Meddings L., Thornbury S. (2009). *Teaching Unplugged*. London, UK: Delta Teacher Development Series.
- Özön, M. N. (1962). *Türkçe-Yabancı Kelimeler Sözlüğü*. Istanbul, Turkey: Ğnkılap Kitabevi.
- Page, J. S. (2004). Peace education: Exploring some philosophical foundations. *International Review of Education*, 50(1), 3-15
- Pigozzi, M. J. (2006). A UNESCO view of global citizenship education. *Educational Review*, 58(1), 1-4.
- Rutka, S., & Caon F. (2004). *La lingua in gioco*. Perugia, Italy: Guerra
- Savolainen, K. (2010). Education as a means to world peace: The case of the 1974 UNESCO recommendation.
- Simsek, I., & Can, T. (2016). The Design and Use of Educational Games in 3D Virtual Worlds. In *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2016* (pp. 611-617).
- Thornbury, S. (2000). A Dogma for EFL” (153). In *IATEFL*, 2. Retrieved from <http://bit.ly/1yAMrKQ>
- Unesco (2008). *UNESCO'S Work on Education for Peace and Non-Violence. Building Peace through Education*. Retrieved from <http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001607/160787e.pdf>