Lo sviluppo delle abilità orali nei mondi virtuali.
Esempi dal progetto AVALON

Luisa Panichi e Anna Lazzari

Abstract

L'utilizzo dei mondi virtuali all'interno dell'insegnamento delle lingue (e non solo) sta riscontrando sempre più popolarità fra docenti e studenti per molti motivi, e in particolare per le possibilità che essi offrono per sviluppare le abilità orali. Il progetto europeo AVALON (*Access to Virtual and Action Learning live ONline*), cofinanziato sotto il KA3 del programma di Apprendimento Permanente, ha come obiettivo principale proprio l'identificazione di *best practice* per l'utilizzo dei mondi virtuali 3D per l'insegnamento delle lingue moderne.

Fase importante dell'*Avalon Project* è stata l'organizzazione e attuazione di un corso pilota per la formazione di insegnanti in grado di sfruttare le potenzialità di tali mondi per l'educazione linguistica. Il primo *Avalon Teacher Training Course* si è svolto dal 15 febbraio al 26 marzo 2010 e ha coinvolto 20 docenti/studenti provenienti da ben 14 diversi paesi europei.

Attraverso l'esplorazione dei concetti chiave di Identità, Modalità, Comunità, Spazialità e Creatività, i docenti hanno appreso a sfruttare il carattere immersivo, sociale e ludico di Second Life (SL) per facilitare la pratica e lo sviluppo delle competenze linguistiche degli studenti. Varie le tecniche didattiche analizzate e sperimentate (*role-plays*, *real-life scenarios*, *quests*, *games*). Alcune di queste sono impostabili sia in modalità sincrona sia asincrona grazie alla permanenza del mondo virtuale di SL.

Bibliografia

Bignell, Simon and Parson, Vanessa (2010). *Best Practices in Virtual Worlds Teaching*. Disponibile online: http://previewpsych.org/BPD2.0.pdf (ultimo accesso: 30.03.2010)

Book, Betsy (2004). *Moving Beyond the Game: Social Virtual Worlds*. Disponibile online: http://www.virtualworldsreview.com/papers/BBook_SoP2.pdf (ultimo accesso: 30.03.2010).

Deutschmann, M. and Panichi, L. (2009). Instructional design, learner modeling, and teacher practice in Second Life. In J. Molka-Danielsen and M. Deutschmann (eds). *Learning and Teaching in the Virtual World of Second Life*. Tapir Academic Press, Norway, 27-44.

Deutschmann, M. Panichi, L. and Molka-Danielsen J. (2009). Designing Oral Participation in Second Life –A Comparative Study of Two Language Proficiency Courses. *ReCALL* 21(2), 70–90.

Lamy, Marie-Noelle (2004). Oral conversations online: Redefining oral competence in synchronous environments. *ReCALL*, 16(2), 520–538.

Molka-Danielsen, J. and Deutschmann M. (eds) *Learning and Teaching in the Virtual World of Second Life*. Tapir Academic Press, Norway.

Payne, J. Scott and Ross, Brenda M. (2005). Synchronous CMC, Working Memory, and L2 Oral Proficiency Development. *Language Learning & Technology*, 9(3), 35-54.