

Educational Tools e Second Life: ibridazione ed esperienze a confronto

Annalisa Boniello, Antonella Elia¹, Laura Fedeli²
Anitel – Associazione Nazionale Tutor E-Learning
via Primo Levi 2, 43040 Varano de' Melegari (Parma)
annalisaboniello@libero.it

¹Anitel – Associazione Nazionale Tutor E-Learning
via Primo Levi 2, 43040 Varano de' Melegari (Parma)
aelia@unina.it

²Università degli Studi di Macerata
Piaggia della Torre, 8 62100 Macerata
laura.fedeli@unimc.it

Si intende presentare in questo articolo la sintesi di due percorsi di formazione paralleli intrapresi in Second Life, da Anitel e dall'Università di Macerata. Nonostante i percorsi siano stati sviluppati dalle due istituzioni in piena autonomia, si sono potuti avvalere nell'A.A. 2008/9 di un momento di felice contaminazione e costruttiva sintesi rappresentato da una mostra didattica realizzata nella Galleria Szczepanski. Grazie a questo evento che ha consentito di capitalizzare le sperimentazioni intraprese nei singoli percorsi formativi i corsisti hanno condiviso, attraverso l'esposizione di alcuni educational tools, il frutto dell'esperienza maturata nei loro percorsi di apprendimento.

1. Introduzione

I mondi virtuali 3D (multi-user), e in particolare Second Life, forniscono alla didattica nuove opportunità per imparare in modo socialmente interattivo. Quando una simile opportunità si combina con altri ambienti, quest'operazione di mash-up e di ibridizzazione trasforma l'apprendimento in un'esperienza davvero comunicativa, tangibile, coinvolgente ed efficace. Negli ultimi anni lo sviluppo delle tecnologie e dello scenario educativo ha indotto un cambiamento sia nella progettazione didattica che degli ambienti in cui le esperienze formative hanno luogo. Ciò ha determinato una crescente sperimentazione di nuovi approcci e strategie di e-learning. La rigidità e la freddezza di alcuni di questi ambienti, e soprattutto la mancanza di un' interazione attiva sociale che dovrebbe, invece, costituire uno dei punti di forza della didattica, non ha portato ad un'ampia e duratura diffusione di alcuni strumenti e delle metodologie didattiche ad essi connessi. La consapevolezza dell'importanza di rendere "attivo" il ruolo del discente, e dell'importanza della sua dinamica partecipazione alla comunità d'apprendimento, ha portato due enti formativi italiani, l'Università degli Studi di Macerata e l'Anitel (Associazione Nazionale

Insegnanti Tutor E-Learning) ad intraprendere percorsi di formazione e ricerca alternativi in cui sperimentare l'attuabilità di nuove metodologie didattiche in Second Life. La rete di rapporti formali e informali casualmente intrapresi tra i corsisti e gli e-tutors dei due percorsi formativi summenzionati, ha reso possibile la nascita di una mostra didattica sugli Educational Tools, diventata simbolo della potenzialità del dialogo costruttivo realizzabile in Second Life. Nella galassia di Internet, il pianeta Second Life è un nuovo territorio in cui c'è tanto da esplorare e sperimentare, la sfida dei prossimi anni dei due enti formativi italiani è quella di creare ambienti di realtà virtuale reticolari, in grado di coinvolgere sempre di più i discenti nei processi formativi creando realtà immersive didatticamente coinvolgenti, dialoganti ed interagenti.

2. Università degli Studi di Macerata: il progetto Muvenation

Nell'anno accademico 2008-2009 l'Università degli Studi di Macerata ha organizzato un corso di perfezionamento volto alla formazione degli insegnanti all'interno di multi-user virtual environments (**MUVES**). Tale percorso formativo, a cui hanno partecipato venticinque docenti italiani, è stato progettato e sviluppato in seno alla sperimentazione avviata grazie al coinvolgimento diretto dell'università in qualità di promotore nel progetto europeo **Muvenation** - "Motivating Pupils, Linking Teachers through Active Learning with Multi-Users Virtual Environments". Muvenation (<http://muvenation.org/>) è un progetto europeo cofinanziato dalla Commissione all'interno del programma Lifelong Learning 2007-2013 (Comenius, School Education sub-programme).

Il corso di formazione "**Teaching and Learning with Muves**" si è sviluppato interamente online lungo un periodo di 8 mesi (Novembre 2008 - Giugno 2009) e ha coinvolto più di duecento partecipanti tra formatori, insegnanti e ricercatori provenienti da ventisei paesi differenti. L'obiettivo primario del percorso didattico progettato all'interno di mondi virtuali è stato l'individuazione di buone pratiche attraverso l'utilizzo di approcci collaborativi e apprendimento esperienziale. Le **affordances** offerte da Second Life hanno consentito di stimolare la condivisione di esperienze, informazioni e buone pratiche [Lieberman, 2000]. L'attività didattica è stata sviluppata in un'ottica **peer to peer** in cui esplorazione, sperimentazione e riflessione sono stati condivisi in ogni fase del corso. La progettazione dell'intero percorso didattico ha voluto sottolineare come l'interazione tra pari, la riflessione continua e l'importanza di un approccio esperienziale siano determinanti per un apprendimento efficace e il conseguente sviluppo professionale auspicato [Schön, 1990]. L'organizzazione di hands-on workshops ha rappresentato un aspetto rilevante dell'approccio esperienziale all'apprendimento in Second Life. In particolare due strumenti sono stati utilizzati per la progettazione e la realizzazione di simulazioni di ambienti: l'holodeck ed il rezzet. Attraverso l'utilizzo di specifici script come i **Builder's Buddy** script i corsisti hanno realizzato degli ambienti didattici in base a obiettivi individuati all'interno di uno specifico contesto. Il vantaggio principale riscontrato nell'uso di strumenti quali il builder's buddy è stato l'opportunità di costruire ambienti di apprendimento flessibili che

potessero adattarsi a contesti e obiettivi formativi differenti. Leggiamo nel blog "Teaching in Second Life - Reflection of a language teacher" (<http://slexperiments.edublogs.org>) di una corsista, ad esempio, un dettagliato resoconto di diverse sperimentazioni ed idee per l'utilizzo didattico di scene costruite ad hoc da docenti di lingua straniera in Second Life.

3. Anitel: i progetti formativi

L'associazione Anitel (<http://www.anitel.org>) promuove attività formali e informali utilizzando la piattaforma Moodle e Second Life. Dal gennaio a luglio del 2009 sono stati effettuati due corsi di formazione "**Ambienti di apprendimento 3D – Second Life I livello**" rivolti a cinquanta docenti. Le attività sono collocate all'interno di un percorso di ricerca didattica che continuerà nel 2010 attraverso nuovi corsi. L'esperienza a cui si fa riferimento ha avuto come obiettivo l'acquisizione da parte dei docenti di competenze didattiche sugli ambienti 3D attraverso un approccio di stampo costruttivista.

I percorsi formativi si sono svolti in **Moodle** (<http://www.anitel.org/moodle>) e nell'area virtuale **SecondAnitel** dell'associazione in Second Life (<http://slurl.com/secondlife/Galleria/72/68/3501>) dove hanno avuto luogo gli interventi sincroni. Nella piattaforma LMS è stato installato il plugin **Sloodle** (www.sloodle.org), un software open source che collega la piattaforma Moodle con Second Life. Tale funzionalità di **mashup** permette di lavorare in Second Life registrando le attività svolte in piattaforma. Alcuni degli strumenti Sloodle utilizzati e sperimentati durante il corso Anitel sono stati la **Web intercom** (un oggetto che crea un collegamento tra la chat di Second Life e la chat di Moodle), l'oggetto **Choice** (visualizzatore 3D di sondaggi) collegato all'attività di "Scelta" in Moodle, e il **Primdrop** (un oggetto a cui viene associato un compito di Moodle e in cui possono essere consegnati oggetti 3D creati inworld. Si ricorda infine il **Toolbar Sloodle** che offre la possibilità di inserire post sul Blog di Moodle da Second Life e infine il **Presenter**, che permette di inserire in piattaforma slides e/o video e visualizzarli in Second Life. Numerosi altri strumenti sono stati utilizzati come le **Boards** che possono assolvere varie funzioni (per es. essere utilizzate come proiettori di slides, video visualizzatori, superfici di scrittura condivisa, etc.) Si distinguono in diversi modelli: il **Flat Screen**; la **Black Board**, la **BrainBoard**, etc. L'utilizzo delle varie tipologie di boards ha consentito un raccordo tra la prassi didattica tradizionalmente condivisa della lezione frontale "analogica" e i mondi 3d come opportunità di presentazione e visualizzazione dell'interazione collaborativa. A tali strumenti si affiancano i dispositivi per la visualizzazione condivisa di video in ambienti virtuali 3D il cui vantaggio maggiore si riscontra nella possibilità di commentare e condividere in sincrono all'interno del gruppo di lavoro.

4. La mostra

Dal 15 luglio al 15 settembre 2009 presso la **Galleria Szczepanski** in Second Life si è svolta la mostra didattica "**Ambienti di Apprendimento e Strumenti**

Didattici in SL". Visto il successo della prima edizione, la mostra verrà ripetuta anche quest'anno dal 15 giugno al 15 luglio del 2010. La Galleria Szczepanski di proprietà di Paolo Brenzini (Paolino Szczepanski in SL) rappresenta un centro di didattica sperimentale e di cultura in cui l'utente è immerso in un contesto in cui può facilmente trovare stimoli produttivi anche grazie all'interazione con artisti, docenti ed educatori. La mostra, a cui hanno partecipato corsisti di entrambi i percorsi formativi descritti, è stata un esempio di come i mondi virtuali 3D possano essere utilizzati nella prassi didattica, è stata, infatti, caratterizzata dall'esposizione di una selezione degli strumenti utilizzati o creati dai corsisti stessi. La mostra è stata divisa in tre diverse sezioni poste in **docks** (aree espositive nei pressi del porto ricostruito nella Sim):

- una prima sezione dedicata agli strumenti didattici **freeware** o a pagamento utilizzati nei due contesti formativi come ad esempio **holodeck**, **rezer**, **boards** e **oggetti Sloodle**, **traduttori multilingue** e il **glossary** (per la consultazione via chat di un glossario sul Netspeak);

- una seconda sezione dimostrativa sull'uso di strumenti modificati dai corsisti grazie alla possibilità di intervenire sugli script o su parti dell'oggetto stesso come alcuni modelli di **mind maps** e la **word grid**, un tabellone espositivo in cui il gioco di associazione tra immagini e labels ha offerto la possibilità di sviluppare divertenti attività lessicali cinestetiche e di apprendimento di contenuti scientifici (CLIL);

- una terza sezione gli strumenti creati dai corsisti stessi come la **riproduzione del sistema solare** [Sorbelli, 2008] e alcuni giochi didattici per lo sviluppo delle capacità mnemoniche (**Memory** e **crucipuzzle**).

5. Conclusioni

L'esperienza riportata ha voluto dimostrare come e quanto la risonanza delle **good practices** in ambienti 3D nate dalla contaminazione e dall'entusiasmo verso nuovi scenari educativi, possano permettere il gemellaggio e l'ibridazione spontanea producendo un effetto catalizzatore sulle esperienze maturate. Tale effetto ha consentito il potenziamento della comunicazione "formale ed informale", la risonanza e il processo di collaborazione e condivisione spontanea tra gli attori agenti.

Bibliografia

Lieberman, A. , Networks as Learning Communities Shaping the Future of Teacher Development. Journal of Teacher Education, 51, 3, 2000, 221-227.

Schön D., Educating the Reflective Practitioner, Jossey-Bass Wiley, San Francisco, USA, 1990.

Sorbelli V., Scheda 4 -Esperienze formative attivate in Second Life: alcuni esempi, in Alessandri G. Dal Desktop a SecondLife, Morlacchi, Perugia, 2008, 414-419.