

Le mille vie dell'apprendimento in Second Life: dal laboratorio reale a quello ideale.



Relazione: Bardi Dianora Mediashow 2008

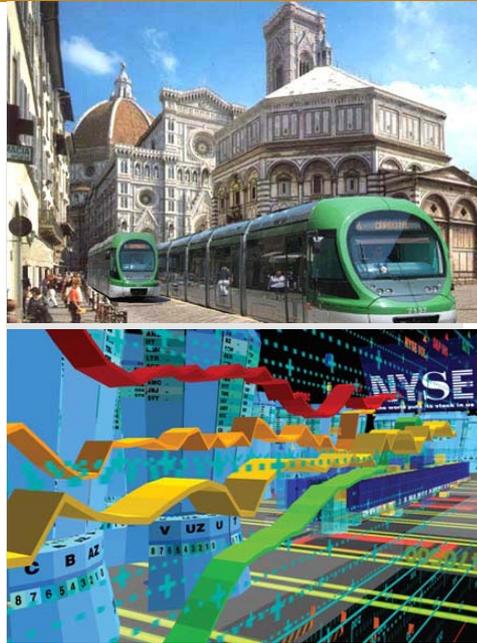
SL: nuovi orizzonti per la formazione: perchè?

- Un ambiente virtuale 3D che permette di manipolare e costruire oggetti consentendo uno sviluppo notevole della creatività
- Forte senso di compartecipazione e di interoperatività
- Presenta pochi rischi reali
- Possibilità di interazione di moltissime persone in seminari, riunioni, convegni etc..in modalità del tutto "ecologica"
- Annulla tutte le barriere architettoniche per i portatori di handicap
- Second Louvre:
<http://slurl.com/secondlife/Tompson/153/96/100/>



Aspetti critici di SL

- “Ruba” tempo alla vita reale
- Assorbe notevoli risorse hardware (non combatte il “digital divide”)
- Non è semplicissima da usare
- Può richiedere notevoli investimenti
- Rappresentazioni realistiche di situazioni eticamente non accettabili



SL, concentrato di Web 2.0

•Esplorare ambienti 3D richiede l'uso di tutte le offerte del Web 2.0 e dell'e-Learning informale:

- blog
- podcast
- foto
- Video...



da: <http://www.graphicsalien.com/blog/>

Aspetti educativi

- Motivazione creativa
- Apertura a diversi linguaggi
- Partecipazione istantanea
- Libertà di progettare e sperimentare
- Scambio di conoscenze acquisite
- Avatar ruoli e personalità



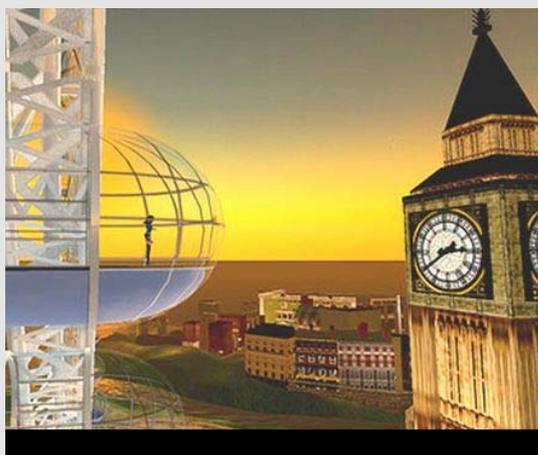
Indire, il [SecondLearning](#)

[Arte nascente, Campus INDIRE](#)

[ANITEL in SL](#)

Formazione docenti

- Sperimentare nuove forme espressive
- Possibilità di condivisione in molte lingue e ambienti
- Superamento delle discipline tradizionali
- Abbandono da parte del docente dell'approccio descrittivo



Laboratori linguistici

- Immersione dei discenti in ambienti con un alto impatto realistico (terminal di aeroporto o stazione, uffici, ristoranti e bar, locali di svago e tanto altro)
- Riproduzione dell'ambiente ospite non solo dal punto di vista linguistico ma anche secondo usi, costumi, abitudini socio-culturali e referenti concreti tipici del contesto scelto
- Festival delle lingue in SL [settembre 2007](#)



The Botanical Gardens 193, 59, 38



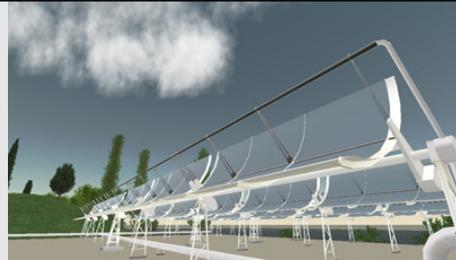
- Orto botanico

ALA Arts Infoland 41, 173, 22



- Biblioteche

Enel Park



Laboratori virtuali scientifici

- [L'Istituto Sbarro](#) per la Ricerca Scientifica e Molecolare, nel 2007 è sbarcato in Second Life
- DigiS Lab rappresenta uno dei primi progetti di laboratorio virtuale al mondo capace di mostrare in maniera mai così realistica, l'impegno quotidiano di giovani ed esperti medici e biologi molecolari, con approfondimenti ed interazione continua, nel segno dello sviluppo di innovative tecniche nella ricerca d'eccellenza genetica e molecolare



Laboratori interattivi

- Molte le esperienze di formazione da parte dei docenti, come per esempio l'uso di SLOODLE, piattaforma [Moodle](#) per SL.
- [Play2Train](#): l'isola virtuale di Obelix dà la possibilità di fare esercitazioni di pronto soccorso, fronteggiando esplosioni, incidenti, salvataggi...
- Conquistaweb...progetti Comenius e internazionali come Progetto di scambio educativo Harambee-Gwasssi Kenya
<http://slurl.com/secondlife/Pescasca/58/214/22/>



Conclusioni

- Second Life: luogo in cui possono coesistere l'apprendimento sincrono e collaborativo, con un livello di interattività che ne amplifica esponenzialmente gli effetti fino a superare e rendere ormai completamente obsolete le rigide piattaforme di e-learning.

