



Istituto per le Tecnologie Didattiche
Consiglio Nazionale delle Ricerche

Italian Journal of Educational Technology

Formerly published as:
TD Tecnologie Didattiche

[HOME](#) [ABOUT](#) [LOGIN](#) [REGISTER](#) [SEARCH](#) [CURRENT](#)
[ARCHIVE](#) [ANNOUNCEMENTS](#) [BOOKS](#) [ONLINE FIRST](#)

Home > Archive > **Vol 15, No 3 (2007)**

Vol 15, No 3 (2007)

TD42 - Argomenti Vari

Table of Contents

Editorial

Editorial	PDF (ITALIANO)
Carlo Rognoni	2

Articles - Special Issue

Wikis in the organization and evaluation of c-learning	PDF (ITALIANO)
Guglielmo Trentin	4

Build the conditions for transforming the teaching of mathematics	PDF (ITALIANO)
Vincenza Benigno, Giampaolo Chiappini	15

Create learning environments through narrative activity	PDF (ITALIANO)
Giuliana Dettori, Francesca Morselli	25

The evolution of collaborative Learning Objects	PDF (ITALIANO)
Mario Allegra, Giovanni Fulantelli, Manuel Gentile, Davide Taibi	32

Strategies to promote social presence in online learning groups	PDF (ITALIANO)
Vincenza Benigno, Antonella Chifari	40

Column "Platforms/tools"

Second Life: a 3D educational world.	PDF (ITALIANO)
Monica Banzato, Domenico Corcione	51

Book reviews

The sustainability of e-learning Educational Courses	PDF (ITALIANO)
	60

FOLLOW US ON



FONT SIZE

LANGUAGE

Select Language

English ▾

NOTIFICATIONS

- [View](#)
- [Subscribe](#)

QUICK SUBMIT PAPER

- [Editorial Guidelines](#)
- [Submit your Manuscript](#)

USER

Username

Password

Remember me

JOURNAL CONTENT

Search

Search Scope

All ▾

Browse

- [By Issue](#)
- [By Author](#)
- [By Title](#)

KEYWORDS

[Computer Mediated Communication \(CMC\)](#)

[Computers Digital](#)

[Literacy Disabilities E-learning & Mathematics](#)

[Editorial Educational Software](#)

[Educational Technology](#)

[Field experience column](#)

[IT Information and Communication](#)

[Technology \(ICT\)](#)

[Learning Learning and](#)

[Telematics Network Technologies and Home](#)

[Education School](#)

[Innovation Social](#)

[Networks and Learning](#)

[Technology](#)

[Enhanced](#)

[Learning](#)

[\(TEL\) Tools column](#)

[e-learning education](#)

[learning](#)

CURRENT ISSUE

[ATOM 1.0](#)

[RSS 2.0](#)

[RSS 1.0](#)

Powered by [OJS](#),
engineered and
maintained by
[Cineca](#).

Preserved in
[PKP|PLN](#)

Second Life: un mondo educativo "tridimensionale"

Una panoramica sugli usi educativi

■ **Monica Banzato**, Università Ca' Foscari, Venezia

banzato@unive.it

■ **Domenico Corcione**, consulente multimediale ed esperto piattaforme open source

mimmo.corcione@gmail.com

STRUMENTI

Second Life è tutto ciò che voi volete che sia. Dopo tutto è la vostra vita virtuale, e sta a voi decidere come deve essere.

Michael Rymaszewski

Improduttività e inefficacia dei sistemi educativi sui "nativi digitali"

Negli Stati Uniti nonostante siano utilizzati grandi investimenti per l'istruzione i risultati riscontrati sono piuttosto modesti. È nota e diffusa la sensazione di disagio dei giovani nei confronti della scuola che è vissuta in modo sempre più distante dai propri interessi e aspettative, molte volte perché si sentono costretti a seguire attività che percepiscono come monotone e ripetitive, rispetto alle attività fuori dal mondo scolastico. Ma anche in l'Italia e altre nazioni Europee le cose non vanno meglio. Le lezioni tradizionali, peraltro mai abbandonate o comunque messe in discussione dagli stessi insegnanti, non fanno molto per sollevare l'interesse di una generazione cresciuta con Internet, Mtv, Cellulari e YouTube.

Queste riflessioni, basate su diversi rilevamenti e statistiche sui giovani (vedi ad esempio grafico a pagina seguente), inducono a una revisione strutturale (e non di facciata) dei metodi con cui gli educatori cercano di trasmettere le conoscenze agli studenti. La distanza tra la formazione indotta dai sistemi scolastici e i nuovi "linguaggi" emergenti nei giovani, come ad esempio dei "nativi digitali"¹ è molto grande [Prensky, 2001], non fa altro che aumentare il divario tra scuola e giovani. Anche se molti docenti hanno fatto progressi sensibili nell'utilizzo didattico ed educativo di nuovi media (di cui un largo numero di giovani sono avidi consumatori), il "gap" generazionale tra "emigranti digitali" (tra essi gli insegnanti) e i "nativi digitali" (i giovani)² non si riesce a colmare³ [Prensky, 2001].

Molte nazioni hanno messo a punto piani "informatici" anche per andare incontro al-

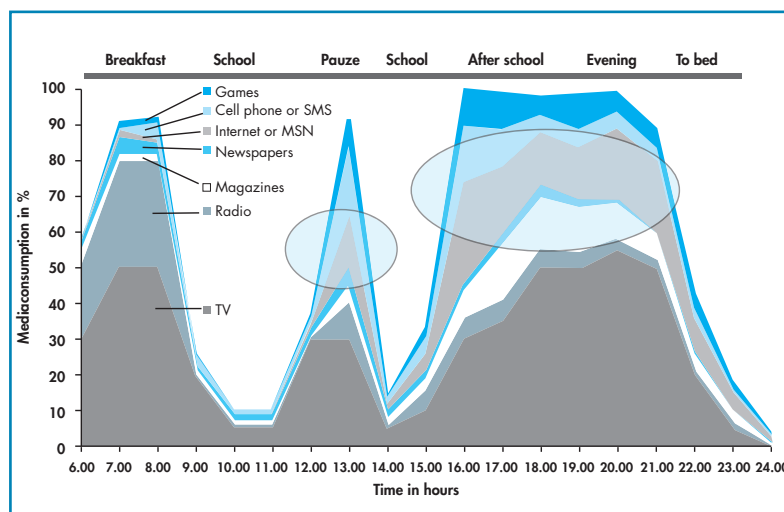


figura 1

Le attività svolte dai giovani "nativi digitali" nell'arco delle 24 ore [Da Ferri, 2004].

le esigenze degli allievi, ma questo "andare incontro" è stato un lento muoversi verso l'altro (gli studenti) con abiti nuovi (le tecnologie) ma con idee vecchie (vecchie metodologie, scarse conoscenze dei nuovi linguaggi giovanili, ecc). Nonostante tutto il "gap" generazionale allo stato attuale sembra insuperabile.

I giovani che sono cresciuti con Tv, computer, video games, ipod, cellulari (solo per citare alcuni strumenti più diffusi), da alcune ricerche [Obliger D. et al., 2005], sembra che abbiano sviluppato una naturale propensione a processi definiti "multitasking", ovvero lo svolgimento più attività contemporaneamente (ad es., mentre rispondono al cellulare fanno zapping in Tv e contemporaneamente sono presenti in una chat).

I giovani di oggi non sono più intelligenti dei giovani di ieri, sono solo diversi perché figli di una società sempre più centrata al consumo dei media di comunicazione. Questa diversità, forse, non è stata ancora presa del tutto in considerazione dai responsabili dei sistemi educativi. Perché allora non "sfruttare" questa loro propensione ad essere aperti a più canali comunicativi rivedendo i sistemi di insegnamento, i curricula, le metodologie e gli approcci didattici? Per fortuna alcuni studiosi si sono posti il

¹ I "nativi digitali" sono tutti gli abitanti del mondo moderno, cresciuti con il supporto di internet e del cellulare. Sono a loro agio nell'utilizzare la rete come mezzo di comunicazione ed espressione, ma il concetto va oltre internet. Grazie agli strumenti tecnologici, hanno sviluppato una naturale tendenza alla condivisione, al dono, al lavoro positivo, alla socialità priva di pregiudizi, creando così quel meccanismo che alcuni oggi chiamano "la ricchezza delle reti".

2

La definizione di nativi digitali non sempre è rispondente a quello che è la realtà: il mondo attuale non è solo abitato da giovani e giovanissimi, e non tutti i giovani sono costantemente dediti alle tecnologie. Parlando poi in particolare di YouTube (come strumento soprattutto dei giovani) il fatto di mettere i propri video in rete, secondo alcuni, è più una traccia di narcisismo che non di generosità nella condivisione di documenti inediti.

3

Nel saggio non facciamo riferimento, per esigenze di spazio, alla gamma di possibili tipologie esistenti tra i due estremi: gli "emigranti" e "nativi". È ovvio che tra i due estremi è possibile delineare una gamma di possibili profili.

4

Vedi video in YouTube a <http://it.youtube.com/watch?v=qOFU9oUF2HA>

5

Second Life è un mondo virtuale diviso in regioni chiamate Land.

problema della demotivazione e della improduttività ponendo al centro del problema stesso il diverso modo di apprendere che la società della comunicazione induce.

Allora visto che si intravedono delle aperture perché non darci una "seconda possibilità", una "seconda via", una "seconda vita" in cui si possono porre al centro "l'immaginazione" e la comunicazione a più canali (*multi-channel communication*)?

Second Life: una nuova possibilità

Second Life è proprio un continente "*multi channel*" dove gli studenti si trovano completamente immersi in un ambiente d'apprendimento globale tridimensionale che è in grado di fornire (se sapientemente organizzato) un setting educativo unico.

A guidarci in questo ambiente saranno RuthA Boucher (Ruth Houch), Yz Oh (Rebeka Simonds) e Marissa Moody (Mary Ann Mengel). Tutte le immagini presenti nel saggio sono state tratte da un reportage⁴ di un loro viaggio in Second Life. Saranno loro che attraverso la descrizione di alcune esperienze ci forniranno un quadro dei possibili usi educativi di Second life (*Your World, Your Imagination*). Per motivi di spazio non potremmo approfondire tutte le possibili attività educative e anche le possibili implicazioni con gli ambienti tradizionali online (piattaforme e-learning) e in presenza. L'obiettivo di questa sessione "Strumenti" della rivista di TD è di prendere visione, in modo semplice e diretto, di alcuni metodi didattici utilizzati e sperimentati dalle diverse scuole e dalle università del mondo che hanno lavorato e lavorano in questo particolare ambiente di interazione, senza nessuna pretesa di esaurire in questo luogo l'argomento, ma solo di iniziarlo. Prima di partire con il tour, vediamo un po' più da vicino la breve storia di Second Life.

Che cos'è Second Life?

Second Life è un metamondo tridimensionale multi-utente online inventato nel 2003 dalla società americana Linden Lab. Il sistema fornisce ai suoi utenti (definiti "residenti") gli strumenti per aggiungere e creare nel "mondo virtuale" di *Second Life* nuovi contenuti grafici: oggetti, fondali, fisionomie dei personaggi, contenuti audiovisivi, ecc. La peculiarità del mondo di *Second Life* è quella di lasciare agli utenti la libertà di usufruire dei diritti d'autore sugli oggetti che essi creano, che possono essere venduti e scambiati tra i "residenti" utilizzando una moneta virtuale (il *Linden Dollar*) che può essere convertito in veri dollari americani.

A marzo 2007 il mondo di *Second Life* era localizzato su più di 2000 server basati su processori Intel o AMD. I server utilizzano come sistema operativo la distribuzione Linux Debian e come database per i dati MySQL. Sempre a marzo 2007 i dati creati dagli utenti ammontavano a 34 Terabyte. Attualmente partecipano alla creazione del mondo di *Second Life* oltre 9 milioni di utenti di tutto il pianeta (dati del 20 novembre 2007), e ciò che distingue "Second Life" dai normali giochi 3D online è che ogni personaggio che partecipa alla "seconda vita" rappresenta, secondo la fantasia dell'utente, l'utente stesso.

Gli incontri all'interno del mondo virtuale appaiono dunque come reali scambi tra esseri umani attraverso la mediazione "figurata" degli avatar.

L'iscrizione che è gratuita, si effettua all'URL <http://www.secondlife.com>. È obbligatorio essere maggiorenni e avere un "indirizzo" di posta elettronica. Una volta effettuata la procedura di installazione potrete scaricare e installare gratuitamente il "Player" di Second Life sul vostro PC. Il Player è l'interfaccia tridimensionale che vi permetterà di esplorare tutte le "Land⁵" e fare tutte le operazioni possibili.

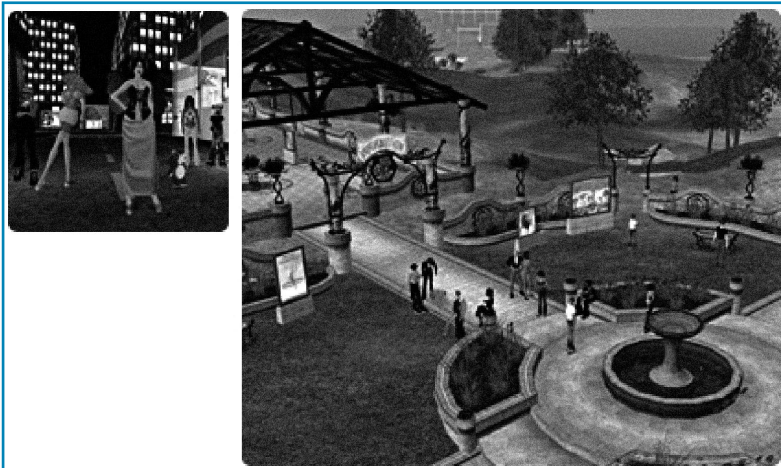
Con l'iscrizione gratuita potrete muovervi liberamente e fare quasi tutto ma se volete acquistare una vostra "terra", creare delle comunità, dei gruppi di lavoro, mettere su dei veri e propri laboratori creativi oppure creare una piccola impresa occorrerà avere un Premium Account⁶.

Appena si entra in questo mondo si scoprono dei vasti continenti digitali: tali continenti sono popolati da persone, che imparano a interagire con giochi, esperienze ed opportunità. Una volta esplorato una piccola parte di questi continenti, ognuno troverà una

52

figura 2

Alcuni scenari di Second Life.



piccola porzione di terra sulla quale costruire una casa o perché no un'azienda.

Siccome ogni residente detiene i diritti della propria creazione digitale ognuno potrà comprare, scambiare e intraprendere anche operazioni commerciali con qualsiasi abitante di Second Life⁷.

Second Life viene comunemente utilizzato dai propri utenti per proporre agli altri partecipanti conferenze, file musicali e video, opere d'arte, messaggi politici, ecc.; si è inoltre assistito alla creazione di numerose comunità all'interno dell'universo Second Life, attualmente studiate da alcune università come modello virtuale di una interazione umana in ambienti 3D sincroni. Attualmente circa trecento Università hanno creato il loro spazio virtuale in Second Life

Le Università approdano su Second Life

Anche le scuole e le università stanno provando a sperimentare la propria didattica nel *metaverso parallelo* di Second Life che al momento conta oltre 9 milioni di iscritti, due milioni dei quali vi accedono regolarmente. E molti di questi sono studenti.

La prima ad occupare una "land" in Second Life è stata l'università del Texas, nell'agosto del 2006. La professoressa Anne Beamish⁸, insegnante di progettazione urbana, ha creato insieme a Robin Harper un corso di design di spazi pubblici. «L'idea - spiega la Beamish in un articolo della rivista online di Wired di Daniel Terdiman [2004] - era di costringere gli studenti a ripensare la loro idea di spazio pubblico mettendoli in contatto con uno spazio "virtuale", simile e diverso allo stesso da tempo a uno spazio reale» [cit. Beamish A., in Terdiman D., 2004]. L'iniziativa ha prodotto dei risultati concreti e positivi, tanto da spingere anche altri atenei a mettere in piedi dei corsi nel mondo virtuale ed esplorare nuovi modi di insegnare. Le lezioni, per la maggior parte delle volte, si svolgono in classi virtuali del tutto simili a quelle reali, con tanto di banchi e lavagne. L'Università dell'Ohio, addirittura, ha comprato tre isole virtuali e ha iniziato la costruzione di un campus "replica" di quello reale. Ma che senso ha ricreare le classi in un mondo 3D? «È un modo - spiega la professoressa Rebecca Nesson, in una intervista di Lamont I. [2007]⁹, che insegna per la Harvard su Second Life - per creare un senso di comunità fra gli studenti virtuali. Per farti sentire vicino il tuo compagno di banco, anche se magari si collega dalla Corea» [cit. Nesson R., in Lamont I., 2007].

Sembra quindi che alcune università stiano

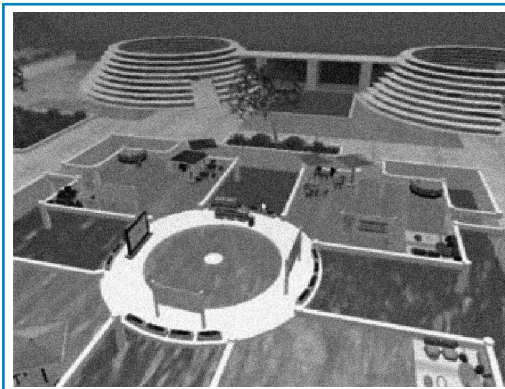
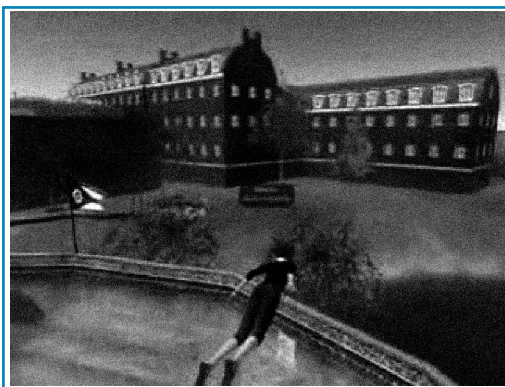


figura 3

Due esempi di Università che sono approdate in Second Life. Nella prima immagine (in alto) la Ohio University, nell'immagine in basso l'Università di Torino.

sperimentando nuovi modi di realizzare l'insegnamento a distanza, attraverso Second Life. «Gli studenti interagiscono fra loro come se fossero in un campus», aggiunge ancora la Nesson R., «rendendo di fatto invisibile ogni distanza» [cit. R. Nesson, in Lamont I., 2007]. Charles Nesson¹⁰, che nel mondo virtuale insegna legge, sempre per la Harvard, afferma che l'iniziativa è gradita dagli studenti. «Gli allievi hanno mostrato una grande voglia di partecipare e mettersi in gioco, ma anche di aiutare, suggerendo nuovi modi per migliorare l'esperienza. C'è ancora strada da fare» [cit. Nesson C., in Zuckerman E., 2006].

Attualmente sono presenti oltre 300 università, alcune molto note e prestigiose, come la già citata Harvard University, Open University (UK), Stanford University, etc.; mentre le università italiane presenti sono: l'Università degli Studi di Torino, l'Università degli Studi di Cagliari, International Telematic University UNINETTUNO e l'Università degli Studi di Siena.

Il reportage fotografico di Rutha Boucher, Yz Oh e Marissa Moody

I nuovi visitatori di *Second Life* vengono lasciati inizialmente su Orientation island (l'isola di Orientamento), dove vengono date loro le informazioni di base su come navigare e comunicare con gli altri.

6

Per acquisire un terreno in Second Life e scambiare dollari veri con Linden\$ (la moneta ufficiale di Second Life) è necessario avere un account Premium. Che si tratti di un piccolo appezzamento o di un'intera isola, il sistema dei prezzi è estremamente flessibile per rispondere a qualsiasi esigenza e disponibilità economica.

Per saperne di più basta cliccare su "Land Pricing & Use Fees" all'indirizzo <http://secondlife.com/whatis/landpricing.php>

7

La piazza del mercato a tutt'oggi supporta milioni di dollari USA in transazioni mensili. Il commercio avviene in Linden\$

8

Dollari virtuali con i quali si possono effettuare acquisti virtuali con moneta virtuale - pagata a sua volta con denaro reale (\$Usa) - e soprattutto di riconvertire la moneta virtuale in dollari veri.

9

Vedi URL <http://www.utexas.edu/academic/cit/gallery/iitap/beamish.html>

10

Vedi URL <http://ilamont.blogspot.com/2007/05/interview-harvards-rebecca-nesson.html> oppure URL <http://www.eecs.harvard.edu/~nesson/>



figura 4

Second Life: la schermata di accesso una volta arrivato il Player.

figura 5

L'arrivo su "Orientation Island". Vi consigliamo di rimanerci un po'. Molti personaggi sono prodighi di consigli. Chiedete ed informatevi.



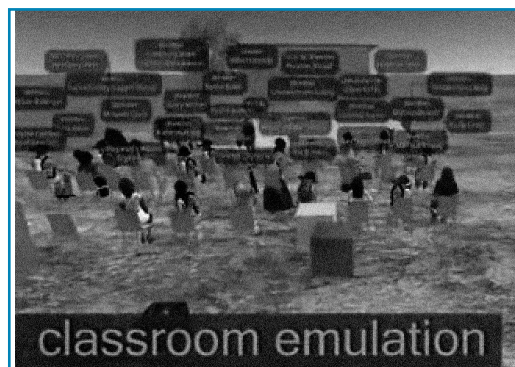
Dopo che i visitatori hanno acquisito dimestichezza con le nozioni fondamentali si riprenderanno velocemente dallo sconcerto iniziale e si sentiranno completamente immersi nel mondo di Second Life.

GLI OBIETTIVI DEL TOUR

Il tour è visibile in YouTube al seguente indirizzo (<http://it.youtube.com/watch?v=qOFU9oUF2HA>). Le nostre guide ci hanno fornito delle anteprime sui seguenti usi educativi di *Second Life*:

- *ClassRoom Emulation* (Simulazione di una classe virtuale)
- *Role Plays* (Giochi di ruolo)
- *Scavenger Hunts* (Cacce al tesoro)
- *Guided Tours* (Visite guidate)
- *Learning by doing* (Imparare Facendo)
- *Co-creation* (Creare insieme)
- *Simulation* (Simulazioni)
- *Collaboration* (Collaborare insieme)
- *Quizzing* (Prove di verifica)
- *Tutorials* (Lezioni individualizzate)
- *Professional networks* (Reti professionali)
- *Language translators* (Superare le barriere linguistiche)
- *Information sharing* (Condivisione delle informazioni)

ClassRoom Emulation (Simulazione di una classe virtuale)



Chi ha lavorato nel settore dell'e-learning sa

che la percezione di situazione simil-reale è difficile da realizzare nelle piattaforme di supporto alle aule virtuali.

Al di là di "faccine e smile" presenti nei messaggi dei forum e delle chat, nelle piattaforme in uso mancano del tutto le gestualità, le prossemiche, gli atteggiamenti, la possibilità di "vedersi" o "sentirsi".

In Second Life è possibile avere un'accurata rappresentazione di una classe reale. Se un docente propone qualcosa di poco popolare può essere bersagliato da una serie di impropri (tra i tools c'è la possibilità di far emettere dall'avatar un "boo" di disapprovazione) oppure, se ha successo, può partire un applauso di approvazione (opzione "clap"). Nelle classi si può alzare la mano, chiedere di intervenire, ecc.

Role Plays (Giochi di ruolo)



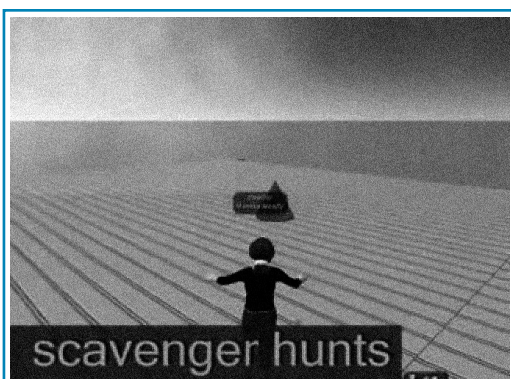
Second Life è l'ideale per svolgere i giochi di ruolo (role plays) utilizzati come strumento educativo.

Sulla Renaissance Island (isola del Rinascimento) gli studenti possono entrare in un'opera Shakespiriana e interagire con gli altri personaggi. Come nelle rappresentazioni teatrali, gli studenti indossano i costumi dell'epoca che stanno visitando, tuttavia questo non basta per diventare, per "divenire" Amleto o Desdemona: bisogna studiare il testo e imparare bene le battute.



Altro esperimento è visitare Roma antica, dove è possibile partecipare ad una riproduzione degli spettacoli pubblici, delle feste e dei combattimenti dei gladiatori dentro il Colosseo. La simulazione dell'età antica può essere un altro modo per gli studenti per immergersi o meglio entrare in contatto ravvicinato, attraverso sempre la guida esperta dell'insegnante, con un periodo storico molto lontano dalla loro realtà.

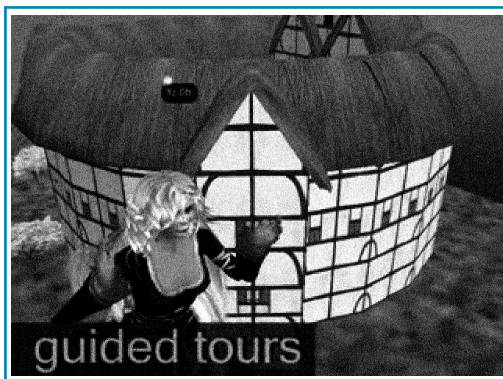
Scavenger Hunts (Cacce al tesoro)



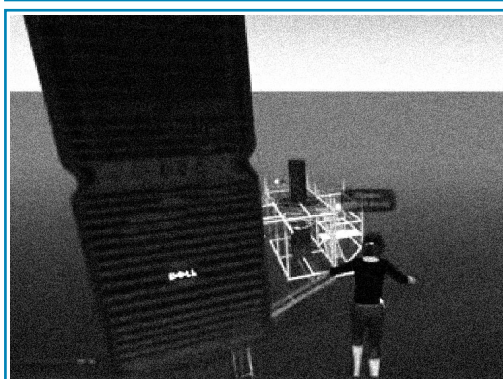
In Second Life gli studenti possono partecipare ad una caccia al tesoro virtuale, in cui devono raccogliere informazioni legate al proprio ambito di studio. Per esempio devono cercare oggetti che contengono una definizione: è un metodo che consente di sviluppare strategie di scoperta negli allievi, per apprendere in maniera interattiva la terminologia specifica.

Guided Tours (Visite guidate)

Capita, malgrado gli sforzi di presentare agli studenti i musei - con i suoi "reperti" e i suoi modi del tutto peculiari di "raccontare" (storia, cultura, scienza...) che gli insegnanti non sempre riescono a catturare la loro attenzione fino in fondo. Visitare, per esempio, nell'ordine il museo del Louvre, le gallerie dell'Accademia di Venezia, la Cappella Sistina e l'Hermitage di San Pietroburgo sarebbe la soluzione ideale. Un'altra



soluzione che si potrebbe prendere in considerazione è l'ambiente di Second Life per presentare opere e reperti, ricercandole tra quelle esposte in una galleria d'arte. I musei sopra citati sono già in Second Life e sicuramente la loro organizzazione ha richiesto sforzi notevoli e la collaborazione tra più persone esperte del settore. Inoltre è possibile interagire con il personale addetto alla guida dei musei e delle gallerie, presenti in piccole cittadine e sconosciuti ai più. In Second Life (come in qualsiasi altro ambiente tridimensionale) si possono creare anche delle visite guidate impossibili: un viaggio sul Sole, un viaggio all'interno del corpo umano con un sottomarino¹¹ miniaturizzato che naviga nelle vene, un viaggio all'interno di un vulcano in fase di eruzione, oppure un viaggio nel lontano 1492 per incontrare Colombo¹², come nelle "Interviste impossibili" di Umberto Eco.



11

Vedi URL
<http://blogs.law.harvard.edu/cyberone/>

12

L'idea del sottomarino che naviga nel corpo umano appartiene al film "Viaggio allucinante" del 1966. Il film narra di una operazione da svolgere in un punto inaccessibile del cervello. Un gruppo di scienziati è imbarcato in un sommergibile che viene miniaturizzato. A causa della durata limitata della miniaturizzazione, il gruppo ha solamente un'ora per trovare e rimuovere il trombo prima che il sottomarino inizi ad ingrandirsi e venga riconosciuto dal sistema immunitario e distrutto.

figure 5-6

Una visita virtuale alla Cappella Sistina. Una visita all'interno di un computer.

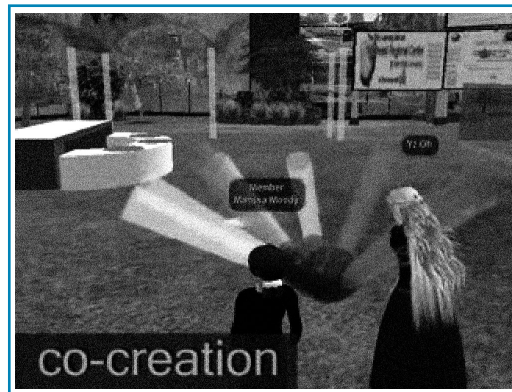
Learning by doing (Imparare Facendo)



Molti siti educativi prevedono anche delle sandbox (scatole di sabbia) virtuali, simili a quella che potete vedere sul sito "English village", dove gli studenti possono esercitarsi nella costruzione di edifici e di ambientazioni in 3D.

L'importante è provare a fare qualche oggetto, ad esempio una sedia o una panca sulla quale sedersi. Raccomandiamo tutti quelli che si vogliono cimentare in "costruzioni" di osservare come gli altri avatar costruiscono un oggetto. E dopo provare, provare e riprovare.

Co-creation (Creare insieme)

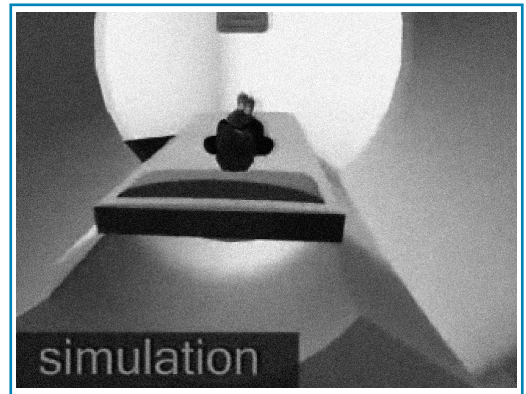


Ogni avatar può collaborare con altri avatar alla realizzazione di un progetto e creare insieme oggetti virtuali in 3D.

Organizzare un'aula magna non è cosa semplice: diventa una operazione impossibile se deve essere un solo soggetto ad affrontare il lavoro ma "insieme" è possibile creare progetti molto ambiziosi.

In Second Life ci sono esempi di co-creazioni veramente molto interessanti [Livingstone D., Kemp J., 2006]. È ovvio che per una co-creazione è necessario un progetto forte e un altrettanto forte coordinamento.

Simulation (Simulazioni)



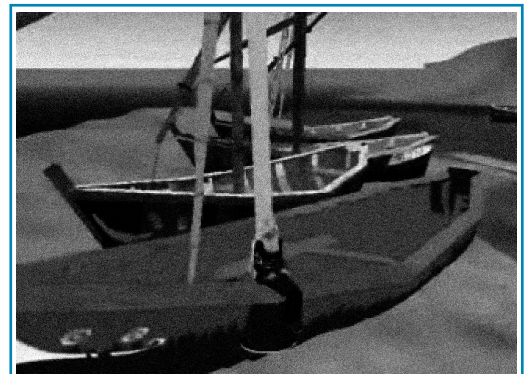
Questo tipo di apprendimento dà ai partecipanti la sensazione di trovarsi determinate situazioni altrimenti difficili da trovare nel proprio ambiente circostante.

Le simulazioni sono il punto forte di *Second Life*. Famosa è la simulazione che prevede tutte le fasi che deve rispettare un liutaio nella costruzione di una chitarra passo dopo passo. È da sottolineare che Second Life permette non solo attività sincrone ma anche asincrone perché è possibile video registrare una lezione svoltasi in questo ambiente.

Collaboration (Collaborare insieme)



I mondi virtuali permettono a studenti e insegnanti di connettersi e comunicare tra lo-

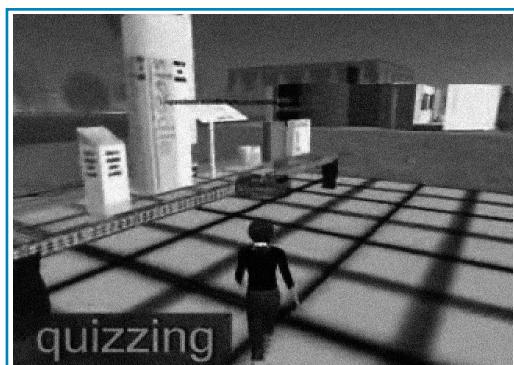


ro, così da comprendere meglio le emozioni e le sensazioni di chi vive situazioni diverse dalle proprie. L'ambiente si presta a realizzare attività didattiche con la metodologia del *cooperative learning*.

Second Life dà la possibilità di mettersi nei panni degli altri. Gli studenti possono diventare parte di un ambiente costruito ad hoc ed interagirvi all'interno, come per esempio nello "UC Davis's virtual allucinations site", dove si possono provare le sensazioni create dalla schizofrenia.

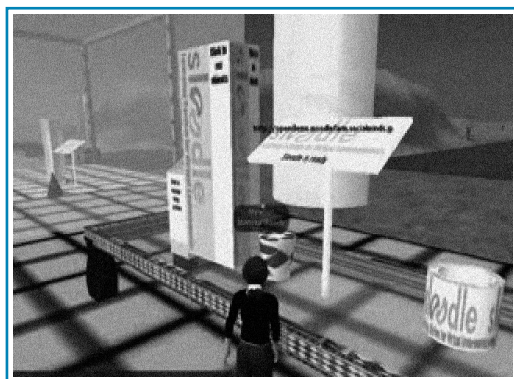
Oppure si può vivere l'emozione di passeggiare all'interno di un quadro di Van Gogh o di altri noti artisti.

Quizzing (Prove di verifica)



Second Life viene utilizzato come ambiente ideale di apprendimento da un numero sempre crescente di istituti che stanno abbandonando le piattaforme per l'e-learning ritenendo le stesse poco interattive soprattutto in situazioni in cui il feedback deve essere immediato e deve prevedere come risposte delle animazioni tridimensionali. Sono già divenuti famosi dei chioschi di "quizzing" di chimica sulle strutture molecolari che prevedono per ogni risposta negativa delle animazioni tridimensionali che mostrano il formarsi, passo passo, di una determinata struttura molecolare.

Sloodle è un progetto che mette insieme il piccolo sistema di apprendimento con il ric-



co ambiente interattivo in 3D di *Second Life* aperto a più utenti.

Per esempio un oggetto in un mondo virtuale può rivolgere domande agli avatar che stanno visitando quel mondo in quel momento. Le risposte degli avatar vengono poi ritrasmesse al sistema di gestione per essere rielaborate.

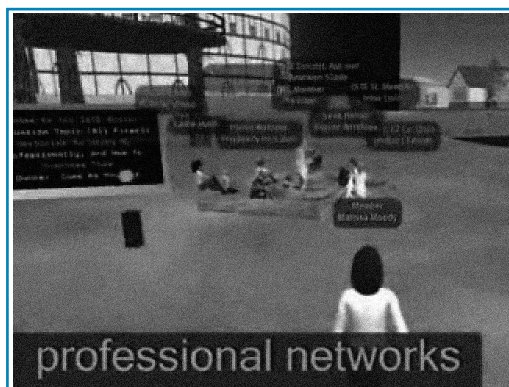
Tutorials (Lezioni individualizzate)



Gli insegnanti possono mandare i propri studenti a partecipare a (tutorial) lezioni di recupero personalizzate come il "learning key asks" (domande chiave per l'apprendimento) istituito dal *Second Life* Campus dell'Ohio University.

Inoltre gli insegnanti possono predisporre "bacheche", e "chioschi" dedicati alla verifica degli apprendimenti. Ovviamente questi chioschi non sono né gratuiti né pubblici. La partecipazione avviene su invito e in gruppi controllati dai tutor.

Professional networks (Reti professionali)

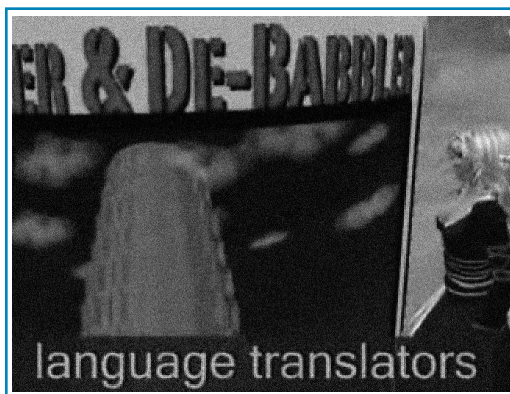


Inoltre, gli insegnanti possono riunirsi in gruppi riguardanti il proprio campo di specializzazione, come per esempio gli incontri del giovedì sera organizzati per i membri della Società Internazionale per la Tecnologia e l'Istruzione (ISTE), che si tengono in *Second Life*.

È possibile collaborare e scambiare informa-

zioni con colleghi di tutto il mondo, integrando questo ambiente con altri metodi di comunicazione, come i blog o piattaforme e-learning, o semplicemente con le e-mail. In relazione ad una domanda che ci è stata posta ovvero se "è possibile in Second Life conservare i testi scritti delle idee scambiate" la risposta è affermativa. Lo strumento principe è "Note Card" col quale si possono inviare documenti a tutti i partecipanti del gruppo di discussione. Ognuno poi sarà libero di accettare (Keep) e inserirli nell'inventario personale.

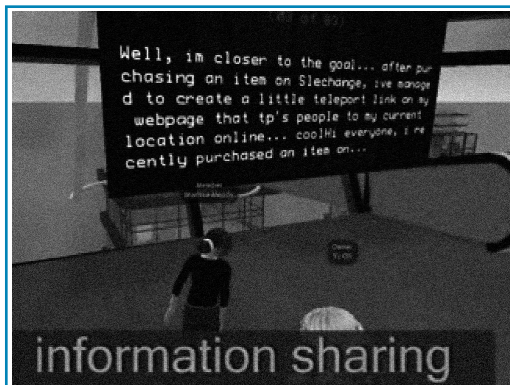
Language translators (Superare le barriere linguistiche)



In Second Life è possibile utilizzare direttamente nell'ambiente dizionari e traduttori, a supporto dell'apprendimento linguistico. Anche se presentato dai Second Lifer con grande enfasi il traduttore presenta gli stessi limiti di tutti i traduttori reperibili nel Web. Quindi è sempre necessaria la guida esperta dell'insegnante che conosce come utilizzare questi strumenti con i propri allievi.

Information sharing (Condivisione delle informazioni)

Le lavagne bianche sono un altro metodo educativo molto utilizzato: per esempio questa lavagna bianca sul sito "English village" funziona come fonte di informazioni



generali riguardanti il sito educativo.

Inoltre un insegnante può proiettare una presentazione in Power Point sulla lavagna bianca.

In seguito decide se metterla a disposizione dei partecipanti, consentendo loro di aggiungerla al proprio "inventory" (inventario) per una eventuale consultazione in futuro (condivisione delle informazioni).



Il supporto vocale espande le possibilità offerte da Second Life, aggiungendo un altro livello al grado di simulazione e di immersione degli utenti nel mondo virtuale.

Gli utilizzi di Second Life come strumento educativo sono ancora in via di sviluppo, ma *Second Life* di fatto abbraccia un mondo virtuale in 3D ricco di opportunità di apprendimento nel 21° secolo.



Se volete saperne di più sugli usi educativi di *Second Life*, vi consigliamo di iscrivervi ad un blog riguardante l'argomento, come per esempio www.karlkapp.blogspot.com, oppure partecipare a qualche gruppo di apprendimento in Second Life.

SECOND LIFE: IL PLUS

Non vorremmo che i lettori di questo saggio pensassero che Second Life possa rimpiazzare tutto quello che oggi facciamo nel Web; rappresenta tuttavia un'alternativa, al momento, che deve essere valutata e sperimentata, per esaminare coerentemente e

scientificamente, punti di forza e di criticità del suo uso nel settore dell'educazione e della formazione anche in relazione agli ambienti tradizionali online e in presenza. La lettura di un giornale sul Web è una operazione semplice da fare e non occorre sicuramente scomodare Second Life che bene o male richiede un computer sufficientemente veloce dotato di una buona scheda grafica. Ma quale è il plus di Second Life? Proviamo ad immaginare che un semplice click sull'articolo possa proiettarci dentro la ricostruzione 3D del luogo nel quale si è

svolta la storia oggetto dell'articolo e che vi ritroviate a scoprire e a viaggiare (in soggettiva) sul luogo e discutete con gli altri avatar che si trovano nello stesso scenario. Andiamo troppo veloci con la fantasia? Ci piace pensare al giornale "interattivo" così come ci piace pensare a dei libri di storia, di chimica o di fisica etc., "consultabili" allo stesso modo in ambienti interattivi e tridimensionali, magari con le possibilità di discutere in diretta con altri insegnanti e studenti di altre classi del mondo o anche con avatar di personaggi famosi¹³.

13

Ci riferiamo al film "Non ci resta che piangere" un film del 1984. Un vero e proprio "cult movie" che racconta la storia di Saverio (R. Benigni), maestro elementare, e Mario (M. Troisi), bidello, che si ritrovano per uno strano scherzo del caso nel 1492. Decidono di recarsi a Palos, in Andalusia, per fermare Cristoforo Colombo e impedirgli di scoprire le Americhe. Per strada incontrano anche Leonardo da Vinci che inventa il treno ma a giocare a carte è un vero disastro. Sembra quasi che i due grandi comici avessero previsto un mondo parallelo. Che siano stati loro i precursori di Second Life?

riferimenti bibliografici

- Banzato M., Corcione D. (2008), *Second Life: la grande guida*, CLUEB, Bologna.
- Bartle A.R. (2003), *Designing Virtual Worlds*, New Riders Publishing.
- Carr P., Pond G. (2007), *Second Life, guida turistica universale*, ISBN edizioni.
- Deustch D. (1997), *La trama della realtà*, Einaudi, Torino.
- Diodato R., *Estetica del virtuale*, Bruno Mondadori editore, Milano.
- Ferri P. (2004), *La fine dei Mass Media. Nuove tecnologie e trasformazioni dell'industria della cultura*, Guerini e Associati, Milano.
- Gerosa M. (2007), *Second Life*, Meltemi, Roma.
- Lamont I. (2007), *Interview: Harvard's Rebecca Nesson discusses teaching in Second Life*, Harvard
- Extended, Tales from the trenches at the Harvard Extension School*, <http://harvardextended.blogspot.com/2007/05/interview-harvards-rebecca-nesson.html>
- Levy P. (1997), *Il virtuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Levy P. (1999), *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano.
- Livingstone D., Kemp J. (2006), *Proceedings of the Second Life Education Workshop at the Second Life Community Convention San Francisco August 20th, 2006*, <http://www.simteach.com/SLCC06/slcc2006-proceedings.pdf>
- Maldonado T. (1998), *Reale e Virtuale*, Feltrinelli, Milano.
- Manovich L. (2002), *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano.
- Mantovani G. (1995), *Comunicazione e identità. Dalle situazioni*
- quotidiane agli ambienti virtuali*, Il Mulino, Bologna.
- Marchesini R. et al., 2002, *Verso nuovi modelli di esistenza*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Mazzoli G, Boccia Artieri G. (1994), *L'ambigua frontiera del virtuale. Uomini e tecnologie a confronto*, Franco Angeli, Milano.
- Oblinger D, Oblinger J. (2005), *Educating the Net Generation*, <http://www.educause.edu/ir/library/pdf/pub7101.pdf>
- Pasquali F. (2003), *I nuovi media, tecnologie e discorsi sociali*, Carrocci Editore, Roma.
- Presky, M. (2001), *Digital Natives, Digital Immigrants in On the Horizon*, NCB University Press, Vol 9 No 5 October 2001.
- Rheingold H. (1992), *La realtà virtuale*, Baskerville, Bologna, 1992.
- Rymaszewski M. et al. (2007), *Second Life: The Official Guide*, (Paperback).
- Schroeder R (a cura di) (2002), *The social life of avatars. Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, Springer Verlag, London.
- Terdiman D. (2004), *Campus Life Comes to Second Life*, *Wired*, <http://www.wired.com/gaming/gamingreviews/news/2004/09/65052>
- Tosoni S. (2004), *Identità virtuali, comunicazione mediata da computer e processi di costruzione dell'identità personale*, Franco Angeli, Milano.
- Zuckerman E. (2006), *Charles Nesson's lunch at Berkman: what does it mean for a university to be "open?"*, <http://www.ethanzuckerman.com/blog/2006/12/12/charles-nessons-lunch-at-berkman-what-does-it-mean-for-a-university-to-be-open/>