

# Una lezione in SL: “Il giro del mondo in cinque teleport”

Iolanda Caponata<sup>1</sup>, Anna Pietra Ferraro<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Docente di scuola secondaria I grado - [jolecapo@yahoo.it](mailto:jolecapo@yahoo.it)

<sup>2</sup>Docente scuola primaria – [ferraro@piera@alice.it](mailto:ferraro@piera@alice.it)

L'utilizzo sistematico e diffuso delle nuove tecnologie ha sviluppato autonomia nell'apprendere ciò che si vuole, quando si vuole, dove si vuole rendendo l'uomo protagonista della costruzione della propria conoscenza. La scuola, non potendo più ignorare la necessità del cambiamento, ha dovuto adeguarsi: da luogo d'insegnamento a luogo d'apprendimento, libero da limiti nozionistici ed aperto a contenuti globali. Lavorando con i ragazzi, abbiamo imparato che, nella didattica, il ricorso alle esperienze reali e alla manipolazione rappresenta un valore aggiunto al processo di apprendimento perché l'alunno può organizzare ed ampliare le interazioni sociali e la collaborazione, aumentare il proprio coinvolgimento e la motivazione attraverso la partecipazione attiva.

Fare didattica in un ambiente virtuale significa coniugare l'aspetto ludico con quello formativo attraverso la simulazione; già Dale, nel 1946, aveva intuito come attraverso una presentazione sensoriale e la simulazione di un'esperienza reale, l'alunno è in grado di ricordare, dopo due settimane, il 90% di ciò che ha appreso; nel nostro caso, il mondo vir-

tuale di SecondLife®, ha consentito, ai docenti destinatari del progetto, di esplorare ambienti simulati e di vivere situazioni lontane nel tempo e nello spazio in cui ognuno è libero di capire, scoprire, riflettere, sbagliare, valutare e correggere le proprie azioni favorendo una maggiore comprensione del legame causa- effetto.

Abbiamo voluto, in questo modo, offrire un nuovo approccio comunicativo e metodologie alternative, atte a favorire percorsi di apprendimento/ insegnamento diversi ed utili anche per colmare il digital divide, il divario nell'accesso e nell'uso delle nuove tecnologie che si pone in essere tra nativi digitali ed immigranti digitali.



Fig. 1 – Prima di partire

## Il progetto

Il percorso che abbiamo strutturato rappresenta una trasposizione on-line della tradizionale lezione d'aula attraverso la costruzione virtuale di vari ambienti di apprendimento e lo sviluppo di un percorso didattico immersivo. La tipologia simulativa applicata è quella di tipo esperienziale: alla modalità di apprendimento simbolico-ricostruttiva si affianca la modalità percettivo-motoria: costruzione ed elaborazione della conoscenza ma anche percezione ed azione. È stata un'esplorazione didattica sperimentale per tentare di rispondere a chi, come noi, si è chiesto se il mondo di SecondLife® offre un valore aggiunto alla formazione; potrebbe essere un metodo efficace da utilizzare, nella pratica didattica, nell'era della comunicazione globale?

L'obiettivo conclusivo è stato quello di promuovere nuove vie per fare scuola attraverso le tecnologie informatiche ed i linguaggi digitali e per trovare nuovi canali di coinvolgimento che motivino maggiormente gli alunni. A conclusione del lavoro di ricerca e costruzione abbiamo condotto una vera e propria lezione virtuale ai colleghi dei rispettivi Consigli di classe.

L'idea è nata in seguito alla lettura, durante l'ora di narrativa, del romanzo d'avventura "Il giro del mondo in 80 giorni" di Giulio Verne; abbiamo pensato che si sarebbe potuto simulare un giro del mondo virtuale, in un ambiente immersivo, che consentisse di visitare i luoghi emblematici dei cinque continenti.

Per realizzare la lezione è stato sufficiente disporre di:

- un proprio spazio virtuale in SecondLife®;
- un periodo di studio e ricerca sui mondi virtuali.

L'implementazione del progetto ha richiesto, dopo aver scaricato il programma dal sito ufficiale [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com), la creazione di un account e di un avatar che ci rappresentasse.

Il viaggio virtuale attraverso i cinque continenti è stato possibile grazie alla funzione del teleport che consente di spostarsi da una zona all'altra di SecondLife® e che può essere attivato usando i Landmark (punti di riferimento) memorizzati nel proprio *inventory* oppure usando la mappa; abbiamo potuto, quindi, pianificare un percorso didattico basato sull'interazione, l'immersione e la condivisione. Per favorire il confronto e le impressioni sull'esperienza ed offrire momenti di approfondimento e verifiche in itinere abbiamo collegato al mondo virtuale una piattaforma di *Learning Management System* (Moodle) con forum e mail.



Fig. 2 – Pianifichiamo il viaggio

Fare didattica immersiva in un mondo virtuale impone al docente un'attenta pianificazione progettuale per ridurre al minimo il rischio di un fallimento del percorso formativo. Fare didattica con i minori richiede ulteriore attenzione in termini di sicurezza per cui è necessario dare dei punti di riferimento certi e sicuri magari acquistando una *educational sim*, ovvero una intera regione, finalizzata a progetti educativi a cui non possono accedere persone estranee al gruppo.

Per il nostro progetto abbiamo creato un luogo comune per tutti (nel nostro caso l'aula virtuale) come punto di riferimento ed una sandbox, uno spazio aperto in modo che ci si potesse incontrare prima del teletrasporto e dopo aver dato chiare indicazioni su come spostarsi e dove.

Fatte queste premesse, abbiamo costruito un ambiente 3D adatto ad ospitare l'"aula virtuale", denominata "Docenti virtuali", che fosse tecnologicamente dotata di tutti gli strumenti cui sono abituati i ragazzi: computer, tavoli e sedie, uno schermo su cui poter proiettare video tratti dalla rete (YouTube) e un proiettore di slide nel quale poter caricare le immagini da visualizzare durante gli incontri.

E' stato anche possibile installare la lavagna interattiva multimediale che propone molteplici funzioni grazie a particolari tool: disegnare, marcare zone dell'immagine, inserire testi o note.

Il primo incontro con i colleghi è stato condotto in aula "reale" e con il supporto della LIM; era necessario infatti illustrare a tutti la procedura di registrazione e le modalità di accesso con la relativa creazione dell'a-

vatar personale; abbiamo, inoltre, somministrato un questionario per la rilevazione dei prerequisiti sui mondi virtuali, utilizzando l'applicazione web "surveymonkey".

Per quanto riguarda gli incontri virtuali, la comunicazione è stata affidata alla chat vocale che in modalità testuale, attraverso un sistema di Instant Messaging o IM, può essere visibile a tutti o diretta ai singoli avatar; con la *chat recorder* è possibile la registrazione della sessione di chat. La possibilità di poter utilizzare la propria voce è stata utile perché non tutti sanno digitare velocemente, pause troppo lunghe possono distrarre e inoltre è più semplice poter intervenire per aiutare chi ha difficoltà a muoversi nel nuovo ambiente. Sicuramente vanno imposte delle regole (come in classe) per evitare, ad esempio, il sovrapporsi degli interventi. Durante il primo incontro con cui si è dato il via all'esperienza dimostrativa, è stato spiegato quale sarebbe stato l'argomento della lezione e si è presa visione di un video, reperito su You Tube, sulla formazione dei continenti, sono state illustrate le mete del nostro viaggio virtuale grazie ad un globo terrestre costruito appositamente ed a cui, grazie ad uno specifico script, abbiamo dato movimento rotatorio.

La scelta delle mete non è stata casuale, si è voluto rappresentare e sintetizzare le varie culture attraverso la visita dei luoghi emblematici e, in alcuni casi, di specifici simboli che meglio servivano a rappresentare il popolo o la nazione oggetto di studio; così, ad esempio, per quanto riguarda il continente asiatico dopo aver fatto passeggiare i partecipanti lungo la Muraglia cinese, i docenti-studenti sono stati coinvolti con il gioco del Mahjong. Non sono mancati momenti di criticità più tecnici che motivazionali che ci hanno indotto a riflettere sulla necessità di rivedere l'organizzazione in modo più accurato: caricare le slides da proiettare prima di iniziare la lezione, mappare gli indirizzi dei luoghi da visitare in modo preciso, gestire in modo più ordinato la comunicazione sincrona sono tutte osservazioni nate dall'esperienza condotta.



Fig. 3 – Europa, la torre Eiffel

A conclusione dell'esperienza abbiamo somministrato, ai colleghi, un questionario di monitoraggio finale mirato alla verifica del conseguimento di due obiettivi principali:

- **Acquisizione di conoscenze e abilità specifiche.** Conoscere e comprendere il software SL; gestire l'ambiente virtuale e le regole, non solo tecniche ma anche e soprattutto relazionali, ad esso connesse; la capacità di interagire, durante la lezione, con il tutor; la percezione dell'efficacia del metodo adottato e degli strumenti per una didattica "informale".
- **Potenziamento intellettuale personale e di team.** Sviluppo e riflessione sul "valore aggiunto" che questo tipo di didattica può offrire ai docenti; valutazione dei limiti che possono ostacolarne lo sviluppo; riflessione su come la didattica "formale", spesso, sia legata a modelli prestabiliti che fanno pensare sempre allo stesso modo seguendo gli stessi schemi.

Dalla tabulazione delle risposte fornite è emerso che il 62% ha riconosciuto l'aspetto creativo ed originale dell'esperienza che li ha aiutati a



riflettere sulle possibili ricadute in campo professionale.

Il 61% ha ritenuto l'esperienza innovativa ed il 46% motivante. In relazione all'efficacia del metodo il 69% ha risposto positivamente.

Sono risultati incoraggianti e ci sentiamo di poter sostenere che il bilancio dell'esperienza è stato positivo sia per quanto riguarda la metodologia didattica e i contenuti formativi che per il livello di coinvolgimento e partecipazione attiva dei colleghi che hanno condiviso entusiasmo ed interesse didattico per questa tipologia di simulazione. La nostra esperienza vuole essere testimonianza di come il valore dell'azione didattica non sia necessariamente legato solo ai contenuti ma anche al mezzo con cui gli stessi contenuti possono essere trasmessi. I mondi virtuali coinvolgono gli studenti perché consentono l'immersività in una realtà in cui possono rendersi attori partecipi ed in cui l'apprendimento è anche mediazione sociale di significati.



---

Fig. 4 – Cultura Tuareg