

Giacomo Folini

Utilizzo di elementi multimediali per lo sviluppo in Second Life di attività didattiche per la Facoltà di Medicina e Chirurgia

Second Life è un mondo virtuale tridimensionale multi-utente raggiungibile attraverso una connessione a Internet, 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, etc.

La formazione è uno dei settori che ha dimostrato maggior interesse per i mondi virtuali come Second Life.

L'immersività, il senso di identificazione che chi frequenta un mondo virtuale ha nei confronti degli avvenimenti e dei luoghi in cui si muove (istintivamente siamo portati ad interpretarli come se fossero davvero reali), aumenta il senso di coinvolgimento e contribuisce a ridurre il senso di "abbandono" che può avvertirsi nella formazione a distanza tradizionale.

Premettiamo che è innegabile che ci sia una forte componente ludica nell'interagire con questo strumento, ma del resto questa componente si rivela anche molto utile per l'apprendimento.

Due sono gli aspetti che più caratterizzano Second Life:

- "senso di presenza" – rispetto a quanto accade nel web testuale, in SL la nostra presenza, mediata dall'avatar (la nostra identità visuale in questo mondo), è visibile e permette di interagire con le altre persone presenti in quel momento in quel determinato luogo virtuale.
- "Senso del luogo" – ritrovarsi in quell'ambiente virtuale con le sue caratteristiche, dà un senso del posto molto più forte rispetto all' indefinito mondo nel quale si trovano le chat, o le pagine web.

In sintesi Second Life viene ad aggiungere un nuovo elemento a quelli che sono gli strumenti del Social Network tipici del Web 2.0 e cioè il "luogo" virtuale e la possibilità di entrarvi e di interagire con gli elementi di questo spazio e con gli altri utenti presenti tramite i loro avatar.

Proprio per esplorare e provare ad utilizzare queste caratteristiche nasce il progetto per la Facoltà di Medicina e Chirurgia.

L'obiettivo che ci siamo posti, è quello di creare un ambiente virtuale per la didattica, per realizzare ambienti in cui svolgere lezioni e conferenze.

Uno dei vantaggi del realizzare conferenze in Second Life, è la possibilità di avere una platea, ma anche i relatori stessi, non presenti nello stesso luogo fisico (potenzialmente i partecipanti, potrebbero trovarsi in qualunque posto del mondo).

Questo ha una forte ricaduta sui costi organizzativi dell'evento stesso, venendo a mancare i costi delle trasferte. I costi da sostenere sono quelli dell'acquisto e della manutenzione dello spazio virtuale. Altro aspetto interessante, riguarda i canali comunicativi che lo strumento ci offre, che ci consentono di arricchire questi eventi con strumenti multimediali, trasmettendo contenuti audio o video.

In questa tesi, analizzerò gli spazi virtuali per le conferenze come la Conference Hall e l'Aula Magna riferendomi, in particolare, agli aspetti multimediali legati all'utilizzo di Second Life in funzione di realizzare eventi in questi spazi.

L'obiettivo è capire quali opportunità questo strumento ci può offrire in termini di maggiore visibilità e fruibilità degli eventi stessi senza trascurare gli aspetti economici e organizzativi legati alla realizzazione di un evento dal punto di vista della didattica a distanza.

Nella prima parte vedremo alcune delle caratteristiche multimediali di Second Life che possono essere utili per questo progetto.

Nella seconda parte analizzeremo meglio come realizzare ambienti destinati alle attività conferenziali e seminariali.

Nella terza parte analizzeremo alcune sperimentazioni fatte riguardo all'utilizzo dei filmati come supporto alle conferenze in Second Life.