

Sabina Scarvaci

PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DEGLI SPAZI PER LA DIDATTICA IN SECOND LIFE PER LA FACOLTA' DI MEDICINA E CHIRURGIA

Il mondo virtuale di Second Life è stato di recente utilizzato come ambiente di formazione da parte di istituti di formazione, università, centri di ricerca e aziende in numerosi modi, permettendo un livello di interattività e di relazione interpersonale che nessun'altra piattaforma e-learning finora ha messo a disposizione di docenti e discenti. Second Life possiede caratteristiche del tutto peculiari, le quali offrono una serie di strumenti che un educatore/formatore può scegliere poiché più aderenti alle esigenze proprie della didattica, allo scambio immediato di informazioni, all'apprendimento. I fattori principali che spingono le università all'utilizzo del mondo virtuale di Second Life sono molteplici. Tra i più importanti e rilevanti, maggiormente per lo studio che ci occupa, bisogna menzionare innanzitutto la facoltà di permettere l'uso della partecipazione simultanea di migliaia di partecipanti, favorendo una collaborazione di realtà diverse poste a migliaia di chilometri di distanza, con un costo economico contenuto. In secondo luogo la facoltà di poter usufruire di un ambiente dinamico, in cui gli utenti possano apportare cambiamenti a seconda delle necessità. In Second Life, infatti, gli ambienti non devono seguire regole architettoniche convenzionali ma si adattano alle specifiche esigenze. E' per queste ragioni che l'architettura è definita "dinamica" proprio perché al servizio degli utenti, i quali possono modificare strutturalmente qualsiasi spazio che non corrisponda più alle esigenze di chi ne deve usufruire. Second Life gioca un ruolo centrale anche rispetto all'informazione che già circola nel Web tradizionale, perché integra il sistema con le altre applicazioni web quali wiki, forum, blog, feed rss e siti web. I vantaggi diventano innumerevoli se si sfrutta l'influenza del web 2.0 in cui i partecipanti creano e condividono contenuti, esportando e importando questi ultimi in Second Life (il contenuto didattico è indipendente alla piattaforma); l'ambiente virtuale quindi funge da veicolo per le informazioni. Tutto questo, in un ambiente didattico come quello universitario crea sistemi di produttività individuale, di condivisione delle risorse, di supporto ai processi di gruppo e di costruzione di reti di conoscenza.

Il progetto per la realizzazione di spazi didattici per la Facoltà di Medicina e Chirurgia

vuole sfruttare al meglio gli strumenti di Second Life, in particolar modo potenziare la crescita di comunità virtuali al cui interno i componenti collaborano ed imparano (social network) e nel contempo, in uno spazio condiviso, dare la possibilità di incrementare la ricerca individuale. Uno spazio unico progettato come appoggio per un ritrovo di diverse entità, che comunicano tra loro.

Nel presente progetto, ho costruito aule didattiche virtuali, ognuna delle quali sfrutta almeno uno degli strumenti che la piattaforma di Second Life possiede, rafforzando l'interattività, elemento dominante presente. Le lezioni sono supportate dallo strumento della chat testuale in associazione della voce; la comunicazione, quindi in sincrono, rafforza le relazioni interpersonali tra studenti e docenti e intensifica le relazioni di gruppo favorendo in questo modo l'apprendimento collaborativo e quindi l'incremento della cultura. L'identificazione con un "io digitale", attraverso l'avatar (personaggio 3D), rende l'atmosfera di Second Life eccezionalmente "immersiva"; la grafica, gli elementi paesaggistici e gli oggetti intorno sono frutto del lavoro cooperativo di ogni utente con accesso alla piattaforma, proprio come avviene nei wiki, dove i contenuti sono creati dagli utenti, con la differenza che non si tratta di spazi tridimensionali. Con gli strumenti attentamente distribuiti nell'isola, gli elementi accuratamente creati, quindi, ho incrementato e migliorato alcune delle caratteristiche che rendono Second Life una piattaforma potenziale, l'interazione con il web e l'alto livello di 'immersività'. I percorsi delle informazioni non sono strutturati come quelle dei siti web quindi, il progetto ha richiesto uno studio attento per l'usabilità che, in questa piattaforma è tutt'altra cosa che in quella delle pagine web. L'uso sincrono della comunicazione, in uno spazio unico, condiviso e fortemente immersivo, darà alle università, un grosso contributo all'apprendimento collaborativo e allo scambio di esperienze diverse da ogni parte del mondo.