

Jonida Shtylla

## PRESENTAZIONE DI ATTIVITÀ FORMATIVE IN SECOND LIFE E COSTRUZIONE DEL SETTORE IDECOM DELLA PRESIDENZA DELLA FACOLTÀ DI MEDICINA E CHIRURGIA

La Facoltà di Medicina e Chirurgia di Firenze è sempre stata consapevole del contributo che le tecnologie informatiche, telematiche e multimediali sono in grado di apportare ai processi formativi. Un aiuto considerevole per l'inserimento nella Facoltà dell'applicazione e della sperimentazione della nuova tecnologia lo ha dato il settore per l'Innovazione Didattica e l'Educazione COntinua in Medicina (IDECOM), settore che ha introdotto con successo le metodologie formative innovative nell'istruzione universitaria e post-universitaria. A testimonianza di ciò si possono citare le numerose iniziative che il gruppo ha intrapreso in questa direzione.

E' fondamentale avere una mentalità aperta per considerare e sfruttare pienamente le tante possibilità che il mondo delle nuove tecnologie offre. Anche in condizioni di scarse risorse economiche, questo ricco mondo ha disponibili un numero considerevole di strumenti open source . Per navigare in questo mondo non è necessario avere delle conoscenze e/o competenze informatiche specifiche in quanto l'utente è spesso facilitato nell'utilizzo di interfacce che rendono agevole la maggior parte delle applicazioni.

IDECOM con grande coraggio e tanta curiosità, come per tutte le altre iniziative intraprese ha iniziato ad avvicinarsi ad un nuovo modello di interazione telematica, negli ultimi tempi di grande successo, quello della realtà virtuale disegnato in Second Life.

La conoscenza più profonda, quindi la consapevolezza delle potenzialità offerte e il fatto che tante realtà universitarie sono portate in Second Life ci ha spinto ad immaginare e ideare uno spazio dedicato alla Presidenza della Facoltà di Medicina e Chirurgia e le aule formative dove svolgere diverse attività di formazione del settore IDECOM.

Per raggiungere l'obiettivo è stato fatto uno studio accurato del mondo tridimensionale di Second Life, di tutte le potenzialità che offre per il mondo della formazione e quali sono i modi per accedere e partecipare attivamente in questo ambiente molto affascinante, a monte di

queste informazioni ricevute è stata fatta anche una semplice progettazione dei diversi ambienti che devono essere inseriti nell'isola nominata IDECOM.

Per ottenere risultati migliori è stato pensato di effettuare un lavoro di gruppo, dove ognuno dei partecipanti si deve occupare singolarmente della progettazione e la realizzazione di singole aree e della loro funzionalità e infine, l'interazione del gruppo deve contribuire a rendere tutto l'ambiente uniforme.

In particolare, questa tesi illustra la realizzazione del settore IDECOM su Second Life e di tutti i suoi ambienti che non necessariamente sono parte anche della realtà.

Per descrivere meglio il lavoro svolto è stato pensato di suddividere questo elaborato in diverse sessioni o parti, in ognuna delle quali verranno spiegate dettagliatamente tutti i passi seguiti per realizzare ed ottenere quanto progettato.

La prima parte è dedicata ad introdurre e spiegare dettagliatamente i motivi della scelta di realizzare IDECOM in questo ambiente, quali possono essere i vantaggi delle attività svolte in Second Life.

Nella seconda parte sarà descritto l'edificio IDECOM, iniziando dalla scelta della costruzione, l'organizzazione dell'ambiente interno e quello che lo circonda, le scelte effettuate per organizzare e arredare i diversi ambienti. Per facilitare l'esposizione delle diverse fasi di edificazione si è fatto uso di immagini che illustrano i diversi step fino alla realizzazione finale .

Molto importante in questa tesi è l'introduzione del termine di *riuso*, un termine che nella nuova tecnologia ha un importante significato, significa risparmio in termini economici e di tempo, uno degli obiettivi che la realtà tridimensionale permette di raggiungere. Per la costruzione dell'edificio sono state fatte scelte in modo tale da "riusare" alcuni oggetti e dimostrare che il risparmio non sempre significa qualità minore, anzi gli esempi pratici che verranno illustrati con delle immagini dimostreranno l'esatto contrario. Si parlerà di come sono stati scelti gli oggetti, i criteri ottimali di acquisto ricercando un miglior rapporto costo/beneficio per la funzione e una struttura di tipo educational come IDECOM.

Infine, le conclusioni del lavoro, un riassunto di quello che è stato fatto per capire come è stato raggiunto l'obiettivo della tesi analizzando e ipotizzando quali possono essere le prospettive future che può avere il settore IDECOM riportato nella Seconda Vita, così anche la Presidenza della Facoltà di Medicina e Chirurgia.