Le pratiche collaborative ANITeL a Didamatica 2010

Aggiornamento

Inviato da : DIDATTIKA
Pubblicato il : 22/4/2010 23:19:36

ANITEL PRESENTE A DIDAMATICA 2010 - Educational Tools e Second Life: ibridazione ed esperienze a confronto

Annalisa Boniello1, Antonella Elia1, Laura Fedeli2
1Anitel â€“ Associazione Nazionale Tutor E-Learning
2UniversitÃ degli Studi di Macerata

DIDAMATICA (Informatica per la Didattica) Ã¨ il Convegno promosso annualmente da AICA che si propone di fornire un quadro ampio ed approfondito delle ricerche, degli sviluppi innovativi e delle esperienze in atto nel settore dell'Informatica applicata alla Didattica, nei diversi domini e nei molteplici contesti di apprendimento.
L'edizione DIDAMATICA 2010, organizzata in collaborazione con le tre UniversitÃ di Roma, coordinate dal Dipartimento di Informatica di Sapienza, si propone in particolare di coinvolgere il mondo della formazione a tutto campo: dai docenti di scuola a quelli universitari, dagli esperti di formazione finanziata e professionale a quelli inseriti in contesti di organizzazioni pubbliche e private. Il convegno Didamatica 2010 si Ã¨ tenuto presso il Dipartimento di Informatica dell'universitÃ Sapienza UniversitÃ di Roma.

Si intende presentare in questo articolo la sintesi di due percorsi di formazione paralleli intrapresi in Second Life, da Anitel e dall'UniversitÃ di Macerata. Nonostante i percorsi siano stati sviluppati dalle due istituzioni in piena autonomia, si sono potuti avvalere nell'A.A. 2008/9 di un momento di felice contaminazione e costruttiva sintesi rappresentato da una mostra didattica realizzata nella Galleria Szczepanski. Grazie a questo evento che ha consentito di capitalizzare le sperimentazioni intraprese nei singoli percorsi formativi i corsisti hanno condiviso, attraverso l'esposizione di alcuni educational tools, il frutto dell'esperienza maturata nei loro percorsi di apprendimento.

1. Introduzione

I mondi virtuali 3D (multi-user), e in particolare Second Life, forniscono alla didattica nuove opportunitÃ per imparare in modo socialmente interattivo. Quando una simile opportunitÃ si combina con altri ambienti, questâ€™operazione di mash-up e di ibridizzazione trasforma lâ€™apprendimento in unâ€™esperienza davvero comunicativa, tangibile, coinvolgente ed efficace. Negli ultimi anni lo sviluppo delle tecnologie e dello scenario educativo ha indotto un cambiamento sia nella progettazione didattica che degli ambienti in cui le esperienze formative hanno luogo. CiÃ² ha determinato una crescente sperimentazione di nuovi approcci e strategie di e-learning. La rigiditÃ e la freddezza di alcuni di questi ambienti, e soprattutto la mancanza di un' interazione attiva sociale che dovrebbe, invece, costituire uno dei punti di forza della didattica, non ha portato ad unâ€™ampia e duratura diffusione di alcuni strumenti e delle metodologie didattiche ad essi connessi. La consapevolezza dellâ€™importanza di rendere â€œattivoâ€• il ruolo del discente, e

dellâ€™importanza della sua dinamica compartecipazione alla comunitÃ d'apprendimento, ha portato due enti formativi italiani, lâ€™UniversitÃ degli Studi di Macerata e lâ€™Anitel (Associazione Nazionale Insegnanti Tutor E-Learning) ad intraprendere percorsi di formazione e ricerca alternativi in cui sperimentare lâ€™attuabilitÃ di nuove metodologie didattiche in Second Life. La rete di rapporti formali e informali casualmente intrapresi tra i corsisti e gli e-tutors dei due percorsi formativi summenzionati, ha reso possibile la nascita di una mostra didattica sugli Educational Tools, diventata simbolo della potenzialitÃ del dialogo costruttivo realizzabile in Second Life. Nella galassia di Internet, il pianeta Second Life Ã¨ un nuovo territorio in cui câ€™Ã¨ tanto da esplorare e sperimentare, la sfida dei prossimi anni dei due enti formativi italiani Ã¨ quella di creare ambienti di realtÃ virtuale reticolari, in grado di coinvolgere sempre di piÃ¹ i discenti nei processi formativi creando realtÃ immersive didatticamente coinvolgenti, dialoganti ed interagenti.

2. UniversitÃ degli Studi di Macerata: il progetto Muvenation
Nellâ€™anno accademico 2008-2009 lâ€™UniversitÃ degli Studi di Macerata ha organizzato un corso di perfezionamento volto alla formazione degli insegnanti allâ€™interno di multi-user virtual environments (MUVES). Tale percorso formativo, a cui hanno partecipato venticinque docenti italiani, Ã¨ stato progettato e sviluppato in seno alla sperimentazione avviata grazie al coinvolgimento diretto dellâ€™universitÃ in qualitÃ di promotor nel progetto europeo Muvenation - Motivating Pupils, Linking Teachers through Active Learning with Multi-Users Virtual Environmentsâ€•. Muvenation (http://muvenation.org/) Ã¨ un progetto europeo cofinanziato dalla Commissione allâ€™interno del programma Lifelong Learning 2007-2013 (Comenius, School Education sub-programme).
Il corso di formazione â€œTeaching and Learning with Muvesâ€• si Ã¨ sviluppato interamente online lungo un periodo di 8 mesi (Novembre 2008 - Giugno 2009) e ha coinvolto piÃ¹ di duecento partecipanti tra formatori, insegnanti e ricercatori provenienti da ventisei paesi differenti.
Lâ€™obiettivo primario del percorso didattico progettato allâ€™interno di mondi virtuali Ã¨ stato lâ€™individuazione di buone pratiche attraverso lâ€™utilizzo di approcci collaborativi e apprendimento esperienziale. Le affordances offerte da Second Life hanno consentito di stimolare la condivisione di esperienze, informazioni e buone pratiche [Lieberman, 2000]. Lâ€™attivitÃ didattica Ã¨ stata sviluppata in unâ€™ottica peer to peer in cui esplorazione, sperimentazione e riflessione sono stati condivisi in ogni fase del corso. La progettazione dellâ€™intero percorso didattico ha voluto sottolineare come lâ€™interazione tra pari, la riflessione continua e lâ€™importanza di un approccio esperienziale siamo determinanti per un apprendimento efficace e il conseguente sviluppo professionale auspicato [SchÃ¶n, 1990]. Lâ€™organizzazione di hands-on workshops ha rappresentato un aspetto rilevante dellâ€™approccio esperienziale allâ€™apprendimento in Second Life. In particolare due strumenti sono stati utlizzati per la progettazione e la realizzazione di simulazioni di ambienti: lâ€™holodeck ed il rezzer. Attraverso lâ€™utilizzo di specifici script come i Builder's Buddy script i corsisti hanno realizzato degli ambienti didattici in base a obiettivi individuati allâ€™interno di uno specifico contesto. Il vantaggio principale riscontrato nellâ€™uso di strumenti quali il builderâ€™s buddy Ã¨ stato lâ€™opportunitÃ di costruire ambienti di apprendimento flessibili che potessero adattarsi a contesti e obiettivi formativi differenti. Leggiamo nel blog â€œTeaching in Second Life - Reflection of a language teacherâ€• (http://slexperiments.edublogs.org) di una corsista, ad esempio, un dettagliato resoconto di diverse sperimentazioni ed idee per lâ€™utilizzo didattico di scene costruite ad hoc da docenti di lingua straniera in Second Life.

3. Anitel: i progetti formativi
Lâ€™associazione Anitel (http://www.anitel.org) promuove attivitÃ formali e informali utilizzando la piattaforma Moodle e Second Life. Dal gennaio a luglio del 2009 sono stati effettuati due corsi di

formazione â€œAmbienti di apprendimento 3D â€“ Second Life I livelloâ€• rivolti a cinquanta docenti. Le attivitÃ sono collocate allâ€™interno di un percorso di ricerca didattica che continuerÃ nel 2010 attraverso nuovi corsi. Lâ€™esperienza a cui si fa riferimento ha avuto come obiettivo lâ€™acquisizione da parte dei docenti di competenze didattiche sugli ambienti 3D attraverso un approccio di stampo costruttivista.
I percorsi formativi si sono svolti in Moodle (http://www.anitel.org/moodle) e nellâ€™area virtuale SecondAnitel dellâ€™associazione in Second Life (http://slurl.com/secondlife/Galleria/72/68/3501) dove hanno avuto luogo gli interventi sincroni. Nella piattaforma LMS Ã¨ stato istallato il plugin Sloodle www.sloodle.org), un software open source che collega la piattaforma Moodle con Second Life. Tale funzionalitÃ di mashup permette di lavorare in Second Life registrando le attivitÃ svolte in piattaforma. Alcuni degli strumenti Sloodle utilizzati e sperimentati durante il corso Anitel sono stati la Web intercom (un oggetto che crea un collegamento tra la chat di Second Life e la chat di Moodle), l'oggetto Choice (visualizzatore 3D di sondaggi) collegato all'attivitÃ di "Scelta" in Moodle, e il Primdrop (un oggetto a cui viene associato un compito di Moodle e in cui possono essere consegnati oggetti 3D creati inworld. Si ricorda infine il Toolbar Sloodle che offre la possibilitÃ di inserire post sul Blog di Moodle da Second Life e infine il Presenter, che permette di inserire in piattaforma slides e/o video e visualizzarli in Second Life. Numerosi altri strumenti sono stati utilizzati come le Boards che possono assolvere varie funzioni (per es. essere utilizzate come proiettori di slides, video visualizzatori, superfici di scrittura condivisa, etc.) Si distinguono in diversi modelli: il Flat Screen; la Black Board, la BrainBoard, etc. Lâ€™utilizzo delle varie tipologie di boards ha consentito un raccordo tra la prassi didattica tradizionalmente condivisa della lezione frontale "analogica" e i mondi 3d come opportunitÃ di presentazione e visualizzazione dell'interazione collaborativa. A tali strumenti si affiancano i dispositivi per la visualizzazione condivisa di video in ambienti virtuali 3D il cui vantaggio maggiore si riscontra nella possibilitÃ di commentare e condividere in sincrono allâ€™interno del gruppo di lavoro.
4. La mostra
Dal 15 luglio al 15 settembre 2009 presso la Galleria Szczepanski in Second Life si Ã¨ svolta la mostra didattica "Ambienti di Apprendimento e Strumenti Didattici in SL". Visto il successo della prima edizione, la mostra verrÃ ripetuta anche questâ€™anno dal 15 giugno al 15 luglio del 2010. La Galleria Szczepanski di proprietÃ di Paolo Brenzini (Paolino Szczepanski in SL) rappresenta un centro di didattica sperimentale e di cultura in cui l'utente Ã¨ immerso in un contesto in cui puÃ² facilmente trovare stimoli produttivi anche grazie allâ€™interazione con artisti, docenti ed educatori. La mostra, a cui hanno partecipato corsisti di entrambi i percorsi formativi descritti, Ã¨ stata un esempio di come i mondi virtuali 3D possano essere utilizzati nella prassi didattica, Ã¨ stata, infatti, caratterizzata dall'esposizione di una selezione degli strumenti utilizzati o creati dai corsisti stessi. La mostra Ã¨ stata divisa in tre diverse sezioni poste in docks (aree espositive nei pressi del porto ricostruito nella Sim):
- una prima sezione dedicata agli strumenti didattici freeware o a pagamento utilizzati nei due contesti formativi come ad esempio holodeck, rezzer, boards e oggetti Sloodle, traduttori multilingue e il glossary (per la consultazione via chat di un glossario sul Netspeak);
- una seconda sezione dimostrativa sullâ€™uso di strumenti modificati dai corsisti grazie alla possibilitÃ di intervenire sugli script o su parti dellâ€™oggetto stesso come alcuni modelli di mind maps e la word grid, un tabellone espositivo in cui il gioco di associazione tra immagini e labels ha offerto la possibilitÃ di sviluppare divertenti attivitÃ lessicali cinestetiche e di apprendimento di contenuti scientifici (CLIL);
- una terza sezione gli strumenti creati dai corsisti stessi come la riproduzione del sistema solare [Sorbello, 2008] e alcuni giochi didattici per lo sviluppo delle capacitÃ mnemoniche (Memory e crucipuzzle).
5. Conclusioni

Lâ€™esperienza riportata ha voluto dimostrare come e quanto la risonanza delle good practices in ambienti 3D nate dalla contaminazione e dall'entusiasmo verso nuovi scenari educativi, possano permettere il gemellaggio e l'ibridazione spontanea producendo un effetto catalizzatore sulle esperienze maturate. Tale effetto ha consentito il potenziamento della comunicazione "formale ed informale", la risonanza e il processo di collaborazione e condivisione spontanea tra gli attori agenti.

Bibliografia

Lieberman, A. , Networks as Learning Communities Shaping the Future of Teacher Development. Journal of Teacher Education, 51, 3, 2000, 221-227.

SchÃ¶n D., Educating the Reflective Practitioner, Jossey-Bass Wiley, San Francisco, USA, 1990.

Sorbello V., Scheda 4 -Esperienze formative attivate in Second Life: alcuni esempi, in Alessandri G. Dal Desktop a SecondLife, Morlacchi, Perugia, 2008, 414-419.

didamatica 2010View more presentations or Upload your own.