

V3D-LEARNING Apprendimento a distanza su piattaforma 3D

20 FEBBRAIO 2006 | ALESSANDRO TROJANI, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI FIRENZE - CORSO DI LAUREA IN FORMATORE MULTIMEDIALE

Innalzamento della motivazione in un gruppo virtuale

Uno dei problemi di cui ha sofferto e continua a soffrire l'e-learning è l'alto tasso di demotivazione e di abbandono da parte degli utenti allievi. Una spiegazione possibile è il senso di isolamento e di freddezza che si prova di fronte a un computer in una situazione formativa. Più che di spettacolarizzazione dunque si deve parlare di possibilità di creare un ambiente accogliente e gradevole (in questo senso lo definiamo "warm"). La gradevolezza dell'ambiente software, il calore cromatico delle pagine, la qualità di ognuna delle forme comunicative utilizzate, hanno un'importanza indiscutibile. Sharon Gray, in *Multimedia Across the [Disciplines](#)*, afferma che la tendenza attuale della comunicazione sembra orientarsi verso le immagini, le rappresentazioni visive, il racconto. E nei corsi online è ormai un dato di fatto che sia sempre più previsto l'utilizzo di audio e video di alta qualità digitale. Sarà che le immagini sono molto più concrete di un testo? O forse è compito di chi gestisce i contenuti utilizzare le parole nel modo migliore e renderle vive?

In ogni caso l'orientamento e la sfida dei prossimi anni sembra soprattutto la creazione di ambienti di realtà virtuale in grado di coinvolgere ancora di più la neurolinguistica e considerare i diversi stili percettivi delle persone, allora la dimensione multimediale è sicuramente adatta a stili di apprendimento differenti. Anche al di là delle teorie della Pnl, comunque, possiamo dire che per l'e-learning, come per la formazione tradizionale, utilizzare mezzi di comunicazione differenti favorisce un apprendimento più naturale perché interessa diverse modalità sensoriali e consente allo studente di scegliere la via percettiva più appropriata trasformandosi da ricevente "passivo" di contenuti in protagonista attivo dell'apprendimento.

L'innalzamento della motivazione in un gruppo virtuale e quindi della soddisfazione non dipende dalla disponibilità di informazioni (si può un po' forzare e leggere qualità di esposizione dei materiali), ma dalla possibilità di partecipazione in modo attivo in un ambiente web "warm". Piattaforma virtuale con ricostruzione tridimensionale degli ambienti universitari L'ambiente gelido e freddo di internet può essere reso accogliente grazie al progresso delle nuove tecnologie ed alle linee ADSL.

I MUD sono stati il primo approccio per ricreare un mondo virtuale in internet e per poter interagire tra gli utenti attraverso avatars (proiezioni fisico-virtuali degli utenti). Ricreare l'ambiente dell'università in 3D e poter navigare in esso in modo interattivo può avvicinare ancora di più coloro che non possono frequentare in presenza i corsi e le attività, ma non solo può diventare un luogo di incontri per interagire con gli utenti e per scambiare opinioni tramite chat.

Non solo, modificando l'attuale portale della facoltà di scienze della formazione con un ambiente 3D può rendere più accattivante il sito anche a scopo pubblicitario. Le persone in questo modo navigando nella parte accessibile al pubblico della università-3D possono avvicinarsi alle informazioni sui corsi della nostra facoltà; è bene ricordare che la maggior parte delle persone che devono iscriversi alle università fanno parte dell'era "playstation". Nel portale principale sarà ricreato l'ambiente del cortile interno, l'accesso sarà libero a tutti i navigatori della rete. Gli utenti possono entrare con un proprio avatar leggere i cartelloni all'interno del cortile con le ultime novità e interagire con gli altri tramite la chat, in futuro potrebbe essere realizzata l'intera struttura dell'università con possibilità di organizzare visite guidate dell'edificio, delle attività, dei laboratori, ecc; per futuri studenti che parteciperanno alle attività solamente a distanza. Dal cortile si potrà accedere alle varie classi virtuali attivate, a queste potranno giungere solamente coloro che sono iscritti ai corsi. Gli avatar costruiti dagli studenti potranno ovviare a molte difficoltà di comunicazione in presenza, la persona si può rappresentare utilizzando la propria fantasia senza preoccuparsi del proprio aspetto fisico.

Approccio costruttivistico dell'apprendimento basato su interazioni di studenti e personale universitario in ambienti virtuale tramite chat e rappresentazioni della persona (avatar) Nella classi virtuali potranno incontrarsi utenti distanti dalla sede dell'università in orari convenuti con i docenti o in orari liberi. Gli utenti potranno interagire tramite chat, in questa situazione tutti gli studenti sia in presenza che a distanza possono conoscersi tra loro e formare gruppi di lavoro. I vecchi forum sempre poco utilizzati e in cui poche volte si svolgono discussioni reali su argomenti (diventano un deposito di opinioni), possono essere cambiati con discussioni guidate nelle chat tridimensionali; proprio queste discussioni in libertà potranno portare un approccio costruttivistico a questa nuova tipologia di piattaforma. Le classi virtuali potranno essere plasmate con elementi attinenti alla natura del corso svolto o per rendere l'ambiente ancora più accogliente.

Si eliminano le distanze e la fredda cornice di Internet

Le classi virtuali potranno diventare luoghi di incontro, dove anche al di fuori dell'orario delle lezioni gli utenti potranno collegarsi per scambiarsi informazioni tra loro relativi al corso o scaricare i documenti attinenti al corso resi disponibili dall'insegnante. Collegata alla classe virtuale potrà essere realizzato un piccolo ufficio in cui l'insegnante durante l'orario di ricevimento può collegarsi ed interagire con studenti a distanza. Anche in questo caso la chat può sostituire le fredde e spesso poco chiare e-mail.

Il progetto è in fase di sperimentazione, attualmente è visibile sul sito <http://www.vps.it/classe3D/> (per visualizzare il sito: download blaxxun Contact (free) <http://www.blaxxun.com>)

La classe virtuale è stata ricostruita tramite il linguaggio VRML, questo negli ultimi anni è stato abbandonato certamente a causa delle connessioni lente; prevedo che in un prossimo futuro il nuovo linguaggio X3D (evoluzione del VRML 2.0) avrà una diffusione maggiore grazie a connessione adeguate del tipo ADSL. Per visualizzare la struttura tridimensionale è necessario un plug-in, quello della BLAXXUN ci permette non solo la visualizzazione ma anche la possibilità di avere una chat condivisa ma anche la possibilità di inserire gli avatar nel mondo virtuale. Può essere inserito un avatar di default, ma sarà necessario che ogni studente si crei il proprio; la propria rappresentazione virtuale si può realizzare facilmente con un programma apposito (Avatar Studio 2.0). Nel mondo virtuale è possibile inserire link alla documentazione resa disponibile dal docente o a siti esterni al progetto.

Per rendere efficiente la nuova piattaforma 3D dovranno essere incluse funzioni presenti nelle attuali piattaforme delle attuali piattaforme come il tracciamento delle attività dello studente o la gestione dei materiali da parte del docente.

CONCLUSIONI

Le premesse per uno sviluppo funzionale di questa piattaforma sembrano buone, ma sarà solo una sperimentazione attenta che potrà dirci se la nuova visione di un internet tridimensionale potrà superare la visione fredda dell'e-learning tradizionale.

Prof. Alessandro Trojani

Docente di Informatica Multimediale e Learning

Corso di Laurea Formatore Multimediale Facoltà di Scienze della Formazione

Università degli Studi di Firenze

PS: Lo studente Mirko Vignozzi di Formatore multimediale ha dato un notevole contributo nella realizzazione grafica del prototipo realizzato durante il corso di Informatica dell'anno accademico 2004/2005
