



VENEZIA, 25.09. 2015
Regione del Veneto

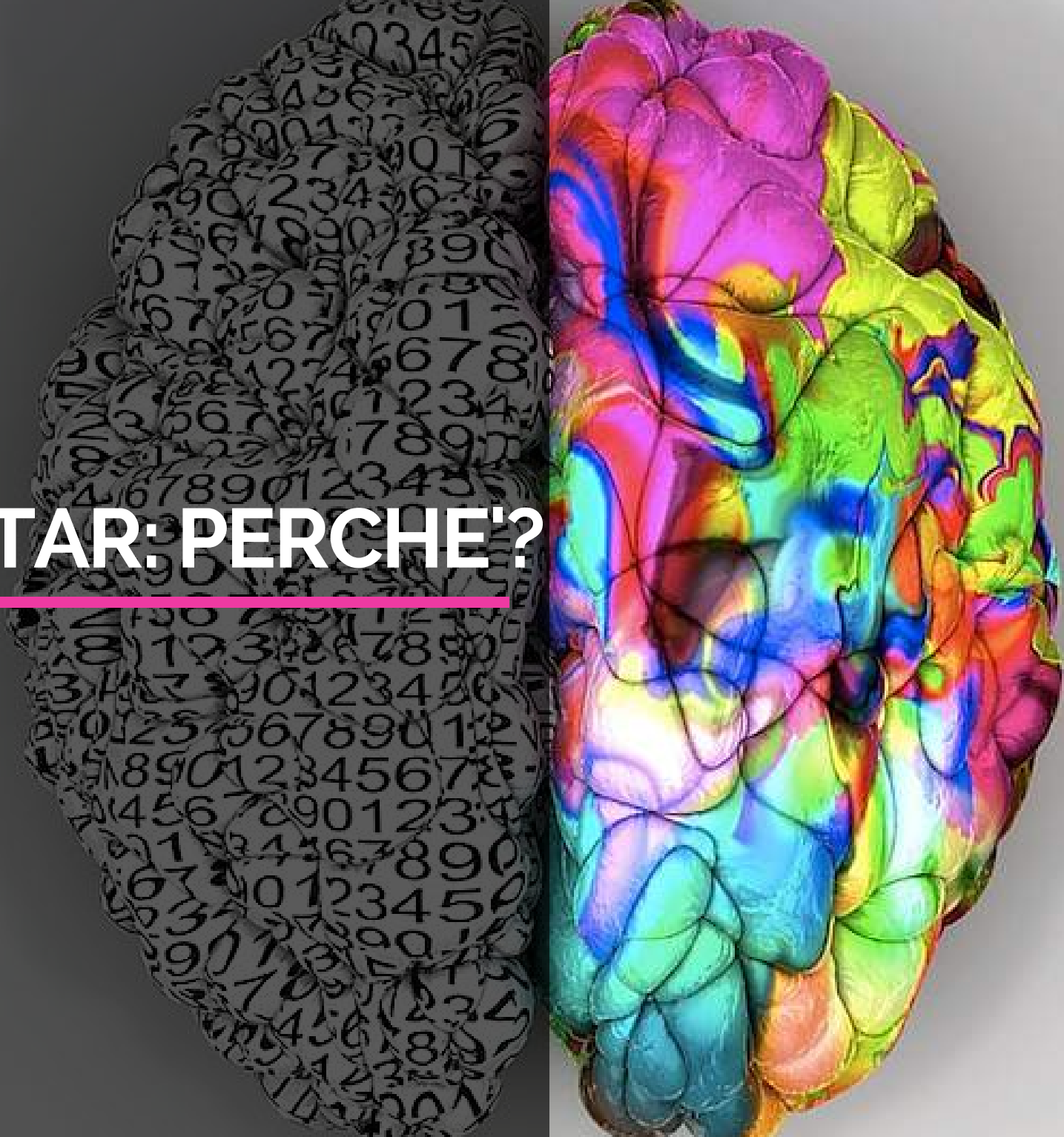
AVATAR

Un mondo
virtuale per
l'apprendimento

Programma: Leonardo da Vinci TOI
n. 2013 - 1-IT1-LE005-04064

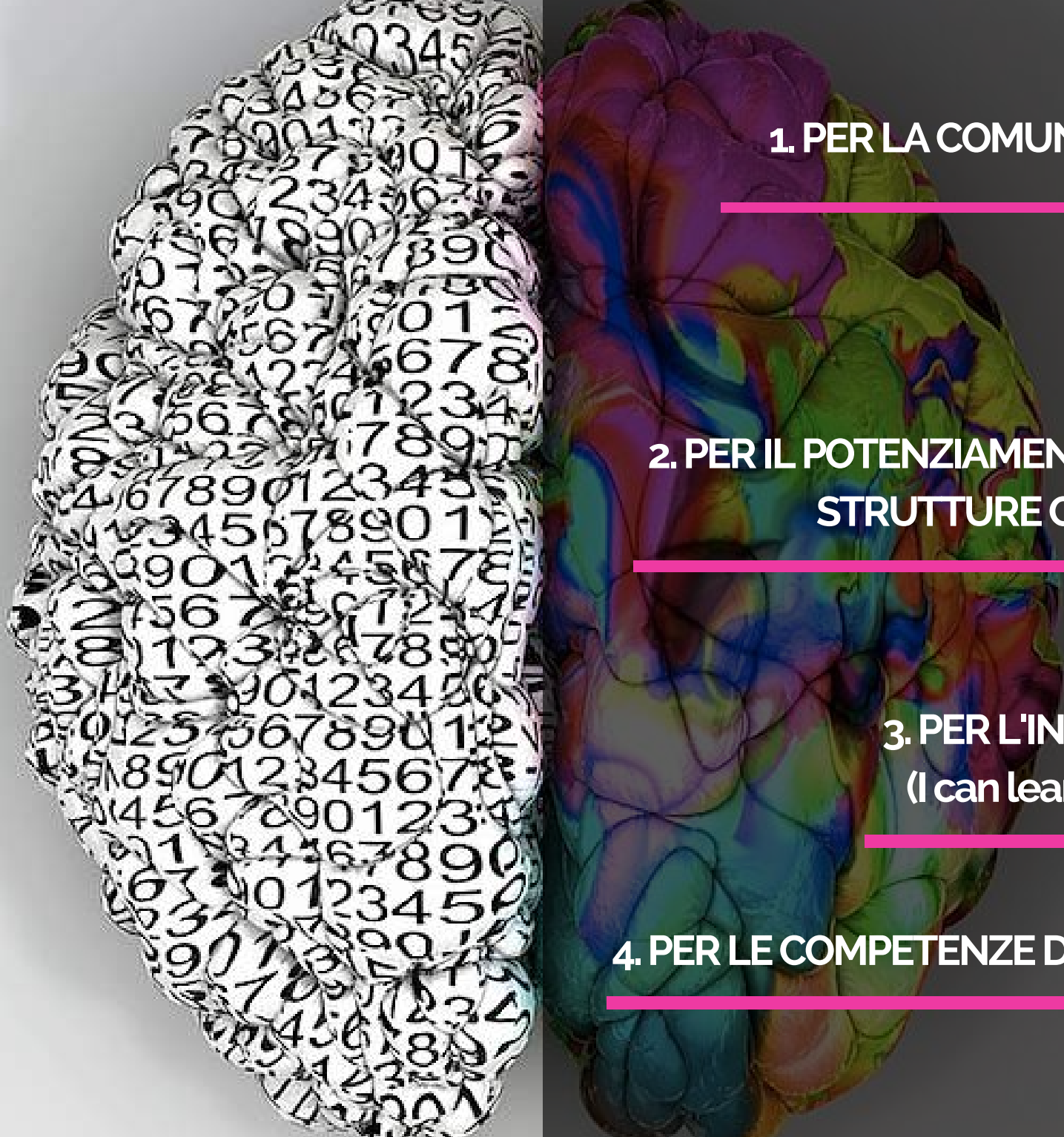
RITA TEGON

AVATAR: PERCHE'?





IL RISCHIO



1. PER LA COMUNICAZIONE

**2. PER IL POTENZIAMENTO DELLE
STRUTTURE COGNITIVE**

3. PER L'INCLUSIONE
(I can learn my way)

4. PER LE COMPETENZE DEL XXI SEC.

QUALI PARADIGMI PEDAGOGICI?



- **COGNITIVISMO**
- **COSTRUTTIVISMO**
- **CONNETTIVISMO**



LESSICO E CONCETTI

- ESPERIENZA
- EXPERIENCE DESIGN
- AFFORDANCE
- AMBIENTE DI APPRENDIMENTO



1. ESPERIENZA

Il senso comune insegna che impara chi fa,
impara chi riflette su ciò che fa, impara chi
categorizza/astrea e poi trasferisce e
generalizza.

Ma cosa è una esperienza?

Quali criteri per disegnare esperienze?

Un nuovo ruolo per il docente: experience
designer.



2. EDUCATION AS DESIGN PROBLEMA



Time Spans of Experience (According to User Experience White Paper)

3. AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

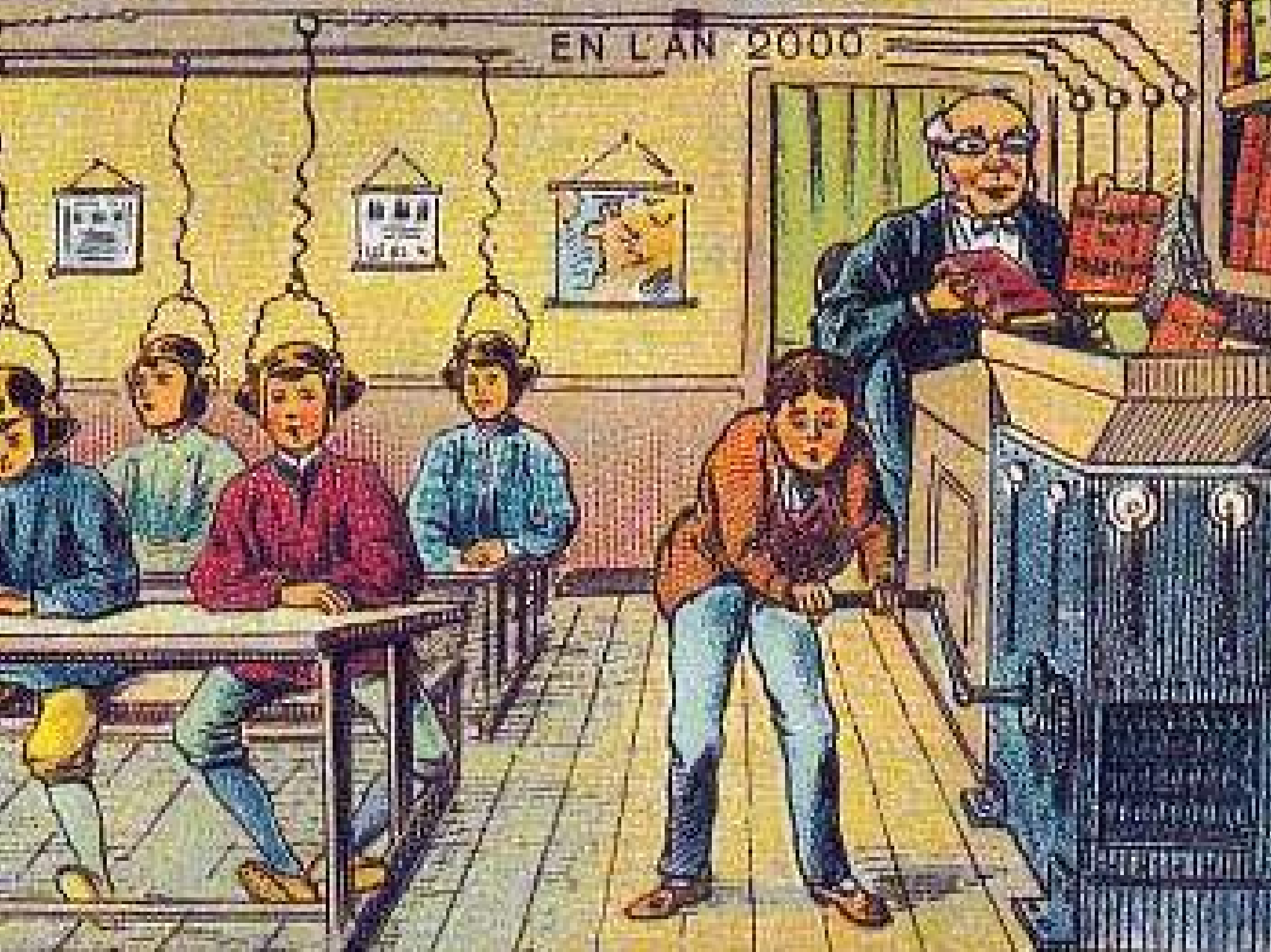








EN L'AN 2000

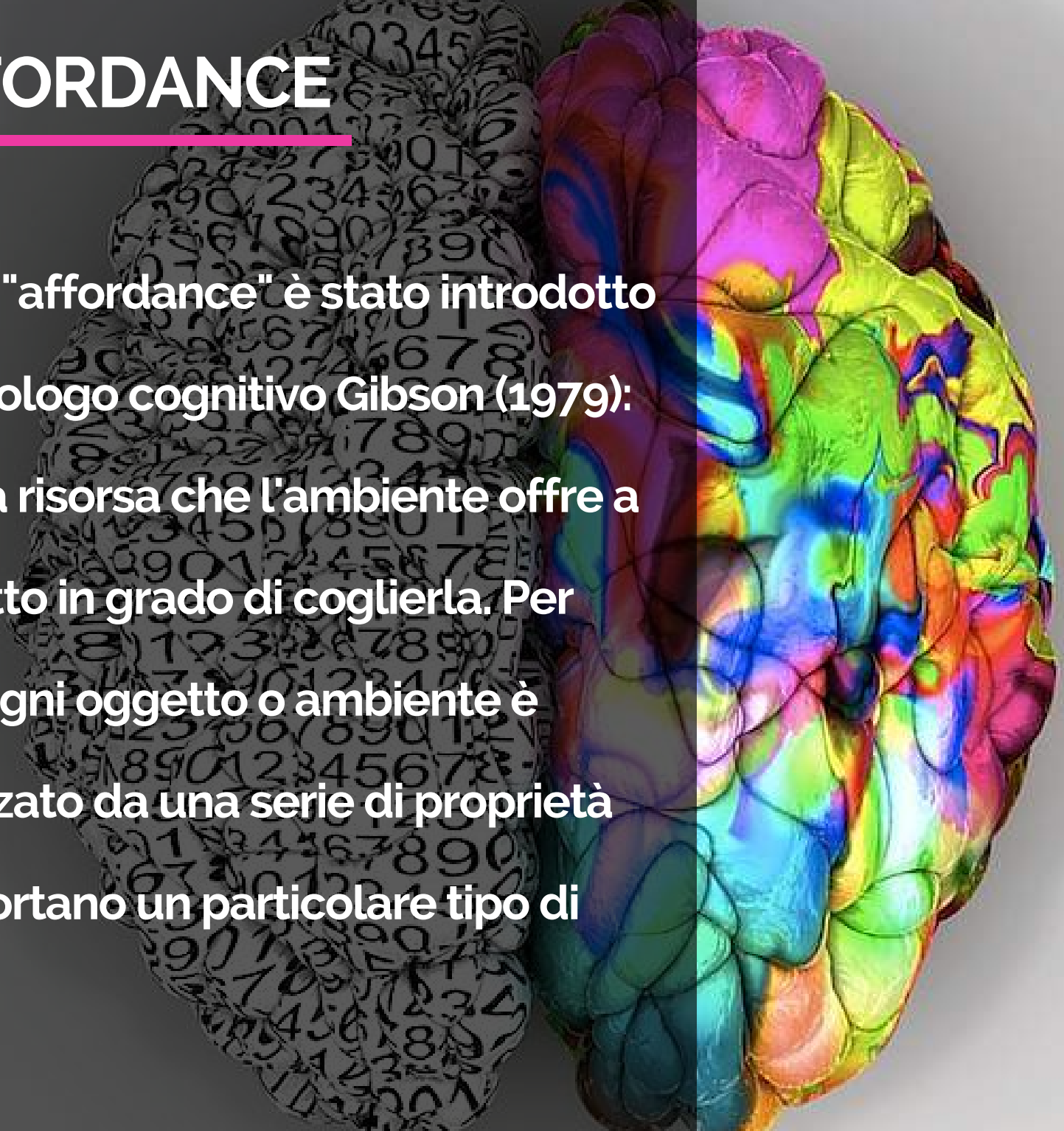






4. AFFORDANCE

Il termine "affordance" è stato introdotto dallo psicologo cognitivo Gibson (1979): indica una risorsa che l'ambiente offre a un soggetto in grado di coglierla. Per l'autore, ogni oggetto o ambiente è caratterizzato da una serie di proprietà che supportano un particolare tipo di azione.



PRIMA CONCLUSIONE

Disegnare in modo professionale esperienze in un ambiente di apprendimento, Avatar od altri, non può eludere un approccio intenzionale alle affordance pedagogiche.

**What are the pedagogical implications
of VW in education?**

**What are the pedagogical affordances
of VW?**

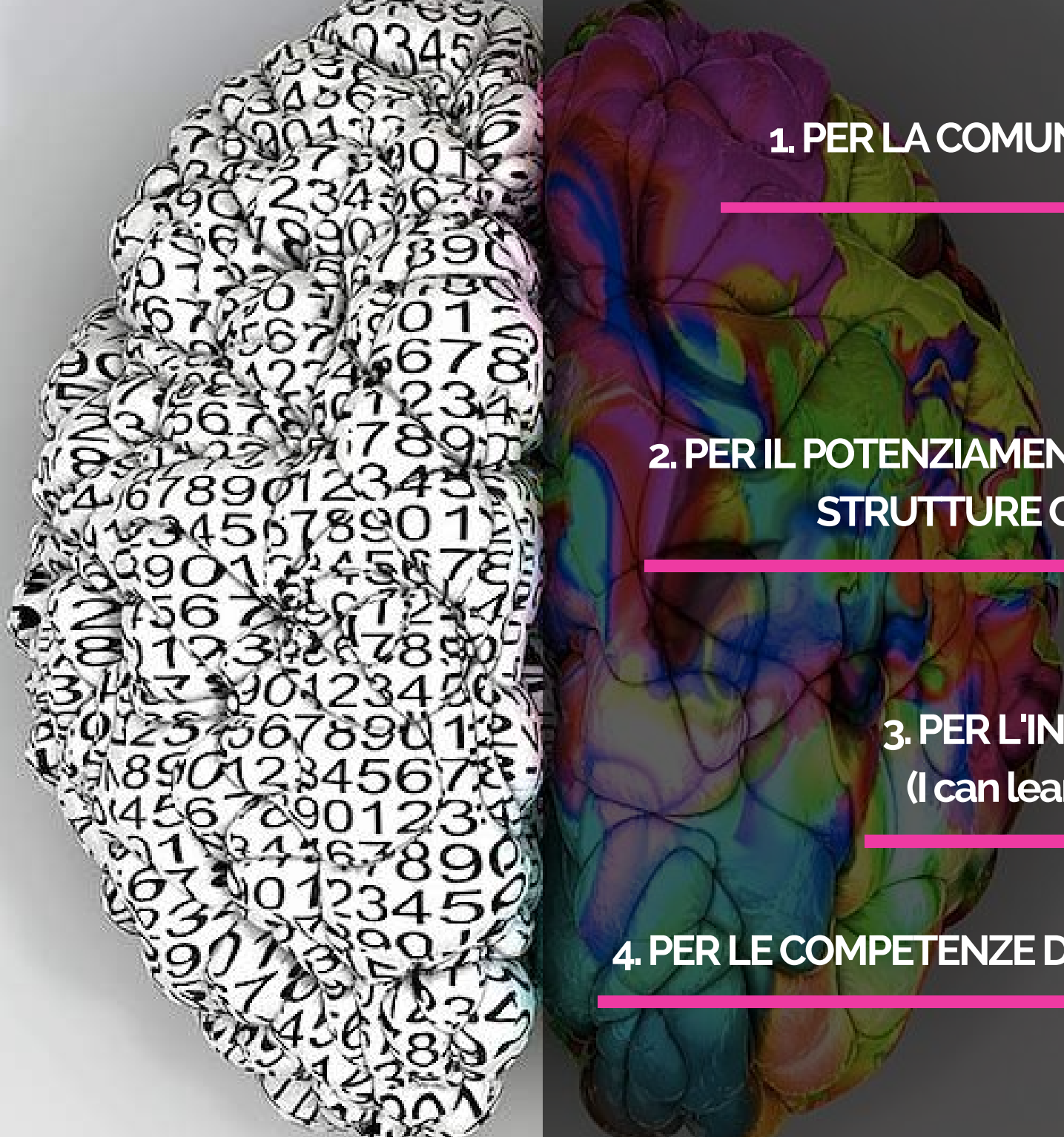
**What impact does the use of VW have
on the teacher?**

**What are the issues, barriers and
limitations of using VW in education?**

RITORNA LA DOMANDA

AVATAR: PERCHE'?





1. PER LA COMUNICAZIONE

**2. PER IL POTENZIAMENTO DELLE
STRUTTURE COGNITIVE**

3. PER L'INCLUSIONE
(I can learn my way)

4. PER LE COMPETENZE DEL XXI SEC.



H. GARDNER

**5 chiavi per il
futuro**

- la mente disciplinare, cioè la padronanza delle maggiori teorie e interpretazioni del mondo (comprese scienza, matematica, storia);
- la mente sintetizzante, cioè la capacità di integrare idee e conoscenze di diverse aree disciplinari in un insieme coerente;
- la mente creativa, ossia la capacità di affrontare la soluzione di problemi nuovi;
- la mente rispettosa, cioè la consapevolezza delle differenze tra uomini e culture diverse;
- la mente etica, ovvero la consapevole accettazione della propria responsabilità personale e generale.

Affordances in 3-D Virtual World of SL	Extended Capability
Communication/community	Voice, chat, SL groups, search
Embodied social presence	3-D perspective on avatars (oneself & others)
Building/engineering/design/sculpting	Highly flexible robust tools & training
Animation and scripting	Motion, behaviors, sensors, lighting, sound
Data visualizations & simulations	Modeling, infinite scale, micro/macro, role-play, spreadsheet conversion, historical, art
Sound & spatial relationships	Example: reflexive architecture, avatar orchestra
Language immersion	Example: 27 language-specific islands
Learning communities created by & for users	Example: Educators Coop Residential Island
International	SL collapses geography
Low capital expense operations costs	Overhead, travel, equipment, training, energy
Fundraising	Am. Cancer Soc., Katrina Relief, kiva.org
Recruitment/administration/management	Universities, IBM > 1500 employees in SL
Bringing distance & online learning together in the 3-D virtual world	Online-course class photo only in SL

WV E APPRENDIMENTI DISCIPLINARI

**Math and Spatial Reasoning: Navigating the
3D design environment, Designing on all
sides-X, Y, Z, Alignment tools, Geometric
shape building, Dividing and combining,
Measurement tools, Units, Scale, Ratio,
Rotating, Mirroring, Boolean operations,
Positive and negative space and Precision.**

LEARNER EMPOWERMENT

- Active learner engagement
- Autonomy
- Rich visual environment
- Access to information
- Collaborative knowledge seeking
- Ability to practice as many times in a safe environment
- Participation in communities of practice
- Learning is driven by learner interest
- Critical thinking
- Sense of experience not possible in real world learning
- Increased learner motivation
- Increased interaction with peers, teacher and other experts
- Formation of relationships – through networking/participation in
- Communities of practices

**GRAZIE PER
L'ATTENZIONE**

