

AVATAR

Un mondo virtuale per l'apprendimento.



CFP LEPIDO ROCCO
Sede di Castelfranco Veneto

AVATAR: un mondo virtuale per l'apprendimento
Convenzione n. 2013 - 1-IT1-LEO05-04064
Codice CUP: G33D13000580006

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea.
L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute



**Discipline
coinvolte:**

Matematica

Storia

Lingua Inglese

**Docenti
coinvolti:**

Prof.ssa Baggio Lucia

Prof.ssa Mamprin Maila

Prof.ssa Stocco Valentina

**Anno formativo:
2014/2015**



Classi coinvolte:

**2 A – indirizzo: operatore amministrativo
segretariale**

2 D – indirizzo: operatore ai servizi di vendita

Totale allievi: 37

Durata della sperimentazione:

Maggio-Giugno 2015

**Per un totale di 12 ore per la classe 2 A e di
10 ore per la classe 2 D**



Fasi della sperimentazione:

1. Elaborazione scheda progetto

**2. Preparazione scheda di
identificazione allievo/a**

3. Sperimentazione in classe



Fasi della sperimentazione:

4. Somministrazione del questionario finale di gradimento agli allievi

5. Analisi dei risultati della sperimentazione

6. Avatar meeting



Prima Fase:

Elaborazione Scheda Progetto:

- Descrizione dettagliata del progetto
- Definizione degli obiettivi e delle risorse
- Fasi di lavoro
- Modalità di monitoraggio

Description of the project work Class: 2 A

Title	Travelling Across Second Life
Motivating spark	Providing new learning opportunities, fostering interdisciplinarity and making Maths and Business Studies more interactive and motivating.
Purpose	Improving problem-solving and communicative skills. Encouraging collaboration and cooperation. Learning how to build solid objects in order to understand solid geometry rules.
Description	<ol style="list-style-type: none">1. Introduction to the project2. Creation of a Second Life account and of the Avatar (choosing clothes, hairstyles, and other physical characteristics)3. Learning how to move, fly and teleport and other basic skills4. Interaction with other Avatars using the chat and conference calls and with objects5. Exploration of the Avatar Region and objects building6. Exploration of the Hollywood Airport in order to learn how to behave when you travel7. Feedback

Description of the project work Class: 2 D

Title	Exploring the Elizabethan Age
Motivating spark	Providing new learning opportunities, fostering interdisciplinarity and making history and English more interactive and motivating.
Purpose	Improving problem-solving and communicative skills. Encouraging collaboration and cooperation. Learning how to build simple objects. Improving and integrating students' knowledge of the Elizabethan Age and Shakespeare's theatre.
Description	<ol style="list-style-type: none">1. Introduction to the project2. Creation of a Second Life account and of the Avatar (choosing clothes, hairstyles, and other physical characteristics)3. Learning how to move, fly and teleport and other basic skills4. Interaction with other Avatars using the chat and conference calls and with objects5. Exploration of the Avatar Region and objects building6. Exploration of Shakespeare's Globe7. Feedback

Description of the project work Class: 2 A

Added value	Expanding and changing teaching methodologies beyond the traditional face-to face lesson, recognizing the value of different abilities and learning styles, providing students with the opportunity to learn by exploring, by building, by expressing, by championing and by being. Removing barriers and considering Maths as a creative subject.
Language of the project work	Italian and English
Resources	Lessons Calendar Personal Identification Sheet Second Life Guide Youtube Videos (i.e. Maths and Science in SL) https://youtu.be/Ay7oOM5yclw
Reporting	Photos and snapshots, Videos, final individual report

Description of the project work Class: 2 D

Added value	Expanding and changing teaching methodologies beyond the traditional face-to face lesson, recognizing the value of different abilities and learning styles, providing students with the opportunity to learn by exploring, by building, by expressing, by championing and by being.
Language of the project work	Italian and English
Resources	Second Life Lessons Calendar Personal Identification Sheet Second Life Guide Youtube Videos Learning extra material about the Elizabethan Age
Reporting	Photos and snapshots, Videos, final individual report



Seconda Fase:

Preparazione scheda di identificazione allievo/a

SCHEDA DI IDENTIFICAZIONE ALLIEVO/A

Gentile allievo/a,

Ti invitiamo a compilare la presente scheda in modo da consentirci di identificarti correttamente all'interno di "Second Life" e, quindi, del progetto a cui stai partecipando.

La scheda dovrà poi essere consegnata alla tua docente.

NOME E COGNOME: _____

AVATAR: _____

Data Firma



Terza Fase:

Sperimentazione in classe:

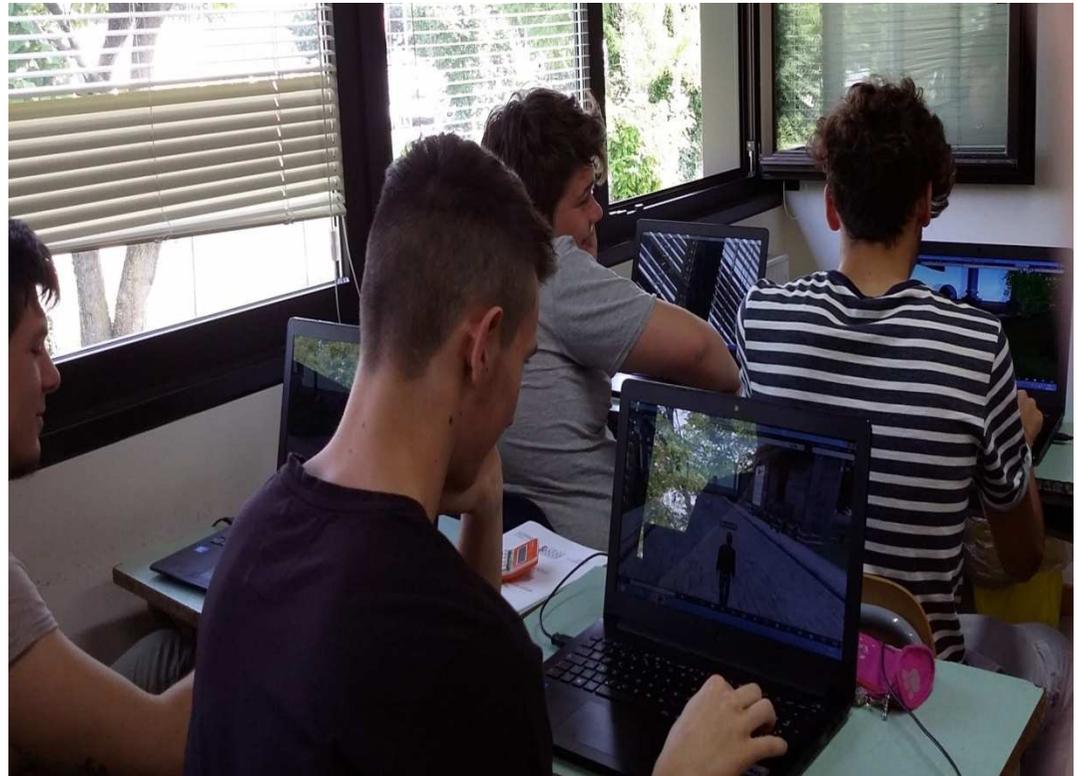
Di seguito alcune fotografie che documentano i momenti più significativi dello svolgimento della sperimentazione:

- La scelta dell'Avatar
- La personalizzazione del proprio io virtuale
- L'accesso a Second Life e ad Avatar Region
- La costruzione di oggetti
- La socializzazione
- L'esplorazione di diversi mondi virtuali



La 2 D

Progetto AVATAR



La 2 A

Progetto AVATAR



La scelta dell'Avatar



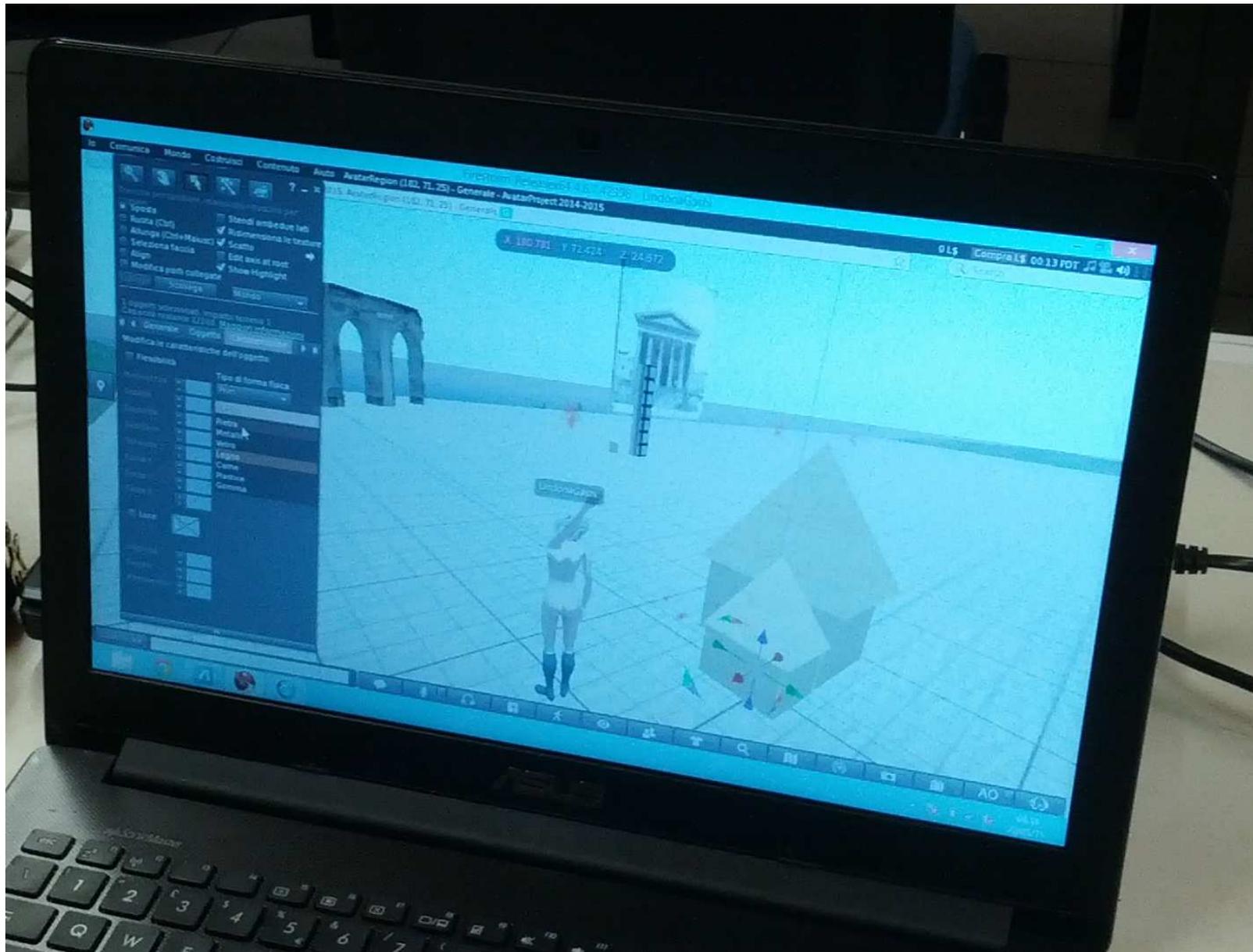
La personalizzazione dell'Avatar



Rosario Di Maggio (2 A) in Avatar Region



Momenti di socializzazione



La costruzione e la personalizzazione di oggetti

Progetto AVATAR



La prof.ssa Baggio mentre osserva le figure geometriche costruite dalla classe 2 A



Le creazioni della 2 A – Gilbert Byku e Ronaldo Stojku

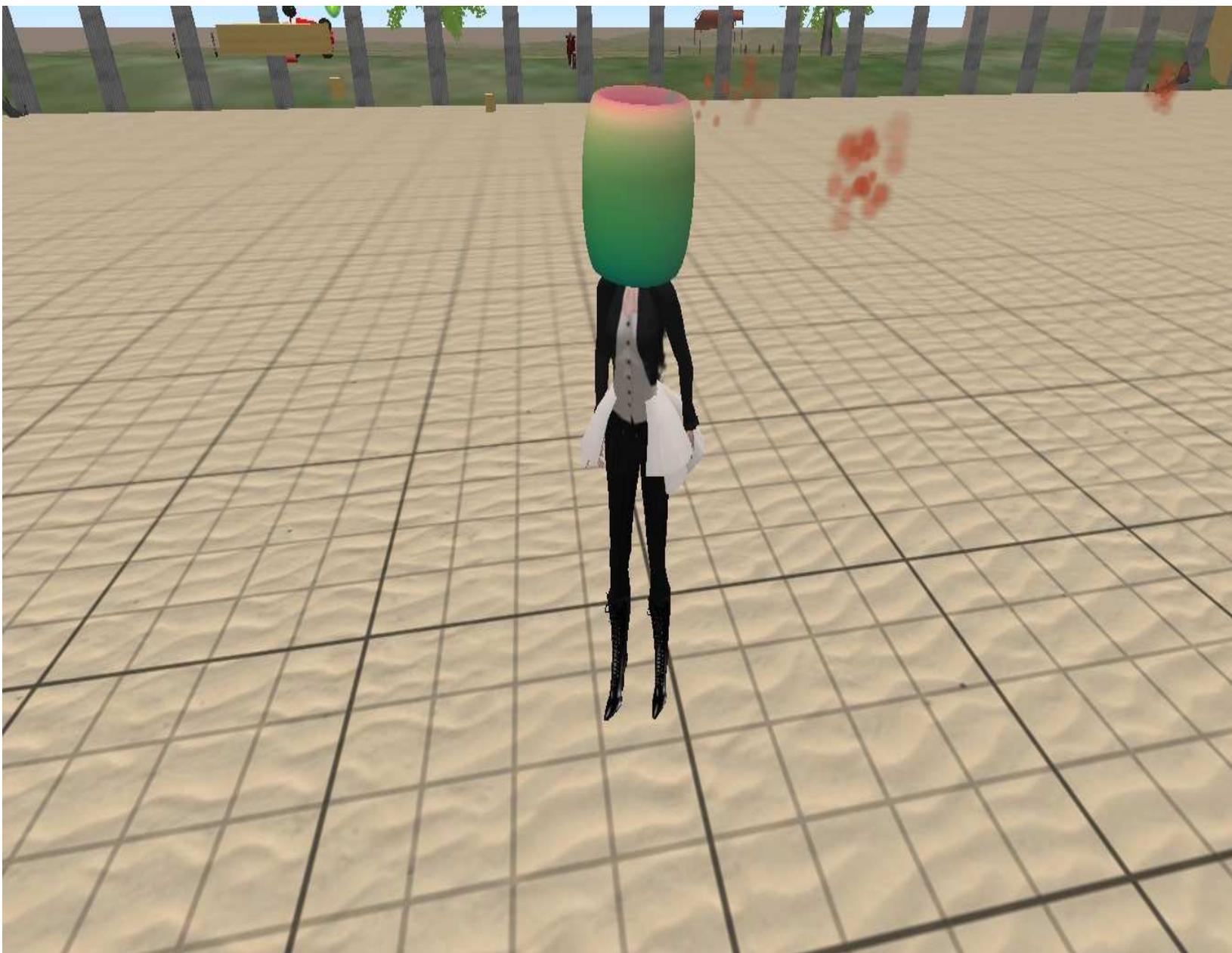


Nuove prospettive 2 A – Zoccarato Matteo

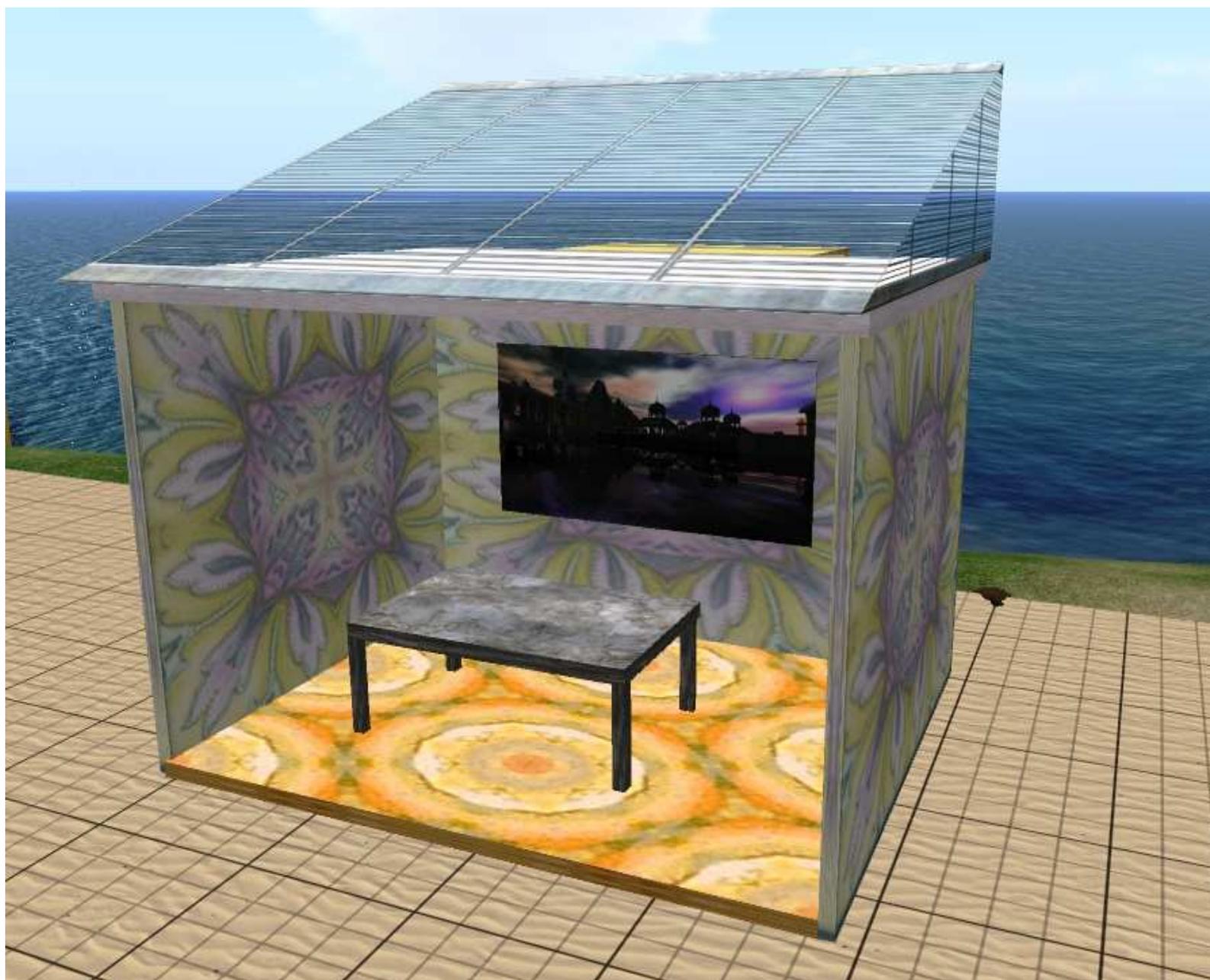


Le creazioni della 2 D – Pozzobon Erica

Progetto AVATAR



Indossare le proprie creazioni – 2 D



Immaginando uno spazio espositivo – Cusinato Giulia 2 D

Progetto AVATAR



Renaissance Island: Shakespeare's Globe – 2 D



La visita al Globe – 2 D



Vivere nell'Età Elisabettiana – 2 D

Progetto AVATAR



Quarta - Quinta Fase:

Somministrazione e analisi del questionario finale di gradimento

1. Cosa hai pensato quando le tue insegnanti ti hanno presentato il progetto AVATAR?

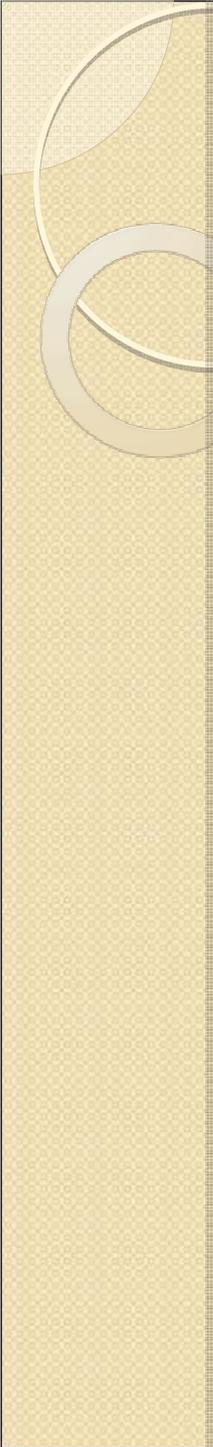
- All'inizio non riuscivo a capire bene di cosa si trattasse: ero incuriosita ma anche scettica.
- Ho pensato che sarebbe stata un'esperienza educativa interessante, innovativa e all'avanguardia condivisa con l'insegnante.
- Non vedevo l'ora di iniziare.
- Pensavo di non avere adeguate competenze informatiche.
- Pensavo che fosse una cosa strana.
- **Pensavo fosse un gioco o uno scherzo e non ne capivo l'utilità.**
- Ho pensato: **"Che bello, perdiamo tempo"**.
- Un modo diverso per apprendere nuove conoscenze in autonomia.

2. Ti aspettavi qualcosa? Se sì, cosa?

- Di visitare più "mondi", anche tridimensionali, e di interagire di più con i compagni.
- Nulla di particolare.
- Mi aspettavo una cosa più seria.

3. Prima di partecipare al progetto AVATAR riuscivi ad immaginare che una lezione di matematica, di tecniche d'ufficio, di storia o di lingua straniera si potesse svolgere anche in un mondo virtuale? Se sì (o se no), perché?

- Non riuscivo ad immaginarlo, pensavo che si potesse fare lezione solo sui libri di testo.
- Sottovalutavo una lezione virtuale come metodo di insegnamento.
- La lingua del Web è l'inglese e questo è un modo per impararlo. Non immaginavo un mondo virtuale possibile per un'epoca storica.
- Immaginavo una lezione virtuale di matematica, non una di tecniche d'ufficio.



4. Ora che hai visto di cosa si tratta, cosa pensi di questo metodo alternativo di insegnamento e di apprendimento?

- E' un metodo rivoluzionario per imparare.
- È un buon metodo, nuovo, interessante e coinvolgente, può funzionare per certi aspetti ma può essere un modo facile per distrarsi.
- Avendo più tempo può funzionare.
- Penso che sia utile dal punto di vista informatico e della geometria.
- Anche se la geometria non mi piace, mi sono divertita ad imparare.
- Si sviluppa una creatività utile per capire le forme geometriche.
- Preferisco il metodo tradizionale.
- È un metodo alternativo da affiancare a quello tradizionale.
- Si utilizza la memoria visiva.
- È utile soprattutto per la collaborazione tra compagni e per mettersi alla prova.
- Le nozioni acquisite rimangono più impresse rispetto ad una lezione tradizionale.
- Penso che non va molto bene per la nostra generazione, già dipendente da pc e cellulare. Infatti credo che 'le macchine' non debbano del tutto sostituire le persone.

5. Quali sono, secondo te, le principali differenze tra una lezione tradizionale e una lezione in *Second Life*?

- Ci si diverte di più; si è più coinvolti, partecipativi ed attenti.
- In una lezione virtuale si può vedere concretamente una figura geometrica o un'epoca storica nella quale non siamo vissuti ma che si sta studiando.
- Una lezione in Second Life risulta più dispersiva; ero meno interessata rispetto ad una lezione tradizionale.
- In Second Life si può imparare esplorando.
- Si abbattano le barriere tra insegnanti e alunni, si valorizzano di più anche le persone meno portate allo studio.
- In una lezione tradizionale l'insegnante riesce a trasmettere più passione ed interesse verso la materia.
- In Second Life ci si può gestire in autonomia; in una lezione tradizionale i docenti ti trasmettono i contenuti.
- Una lezione tradizionale a volte può dimostrarsi noiosa.
- Una lezione tradizionale è più teorica e meno interattiva.



6. Quali difficoltà hai incontrato durante questo progetto?

- In alcuni “mondi” potevano entrare solo i maggiorenni.
- Creare l’account personale.
- Costruire alcuni oggetti.
- Una maggiore confusione in classe rispetto ad una lezione tradizionale.
- Spesso non riuscivo a capire dove stavo andando e mi distraevo facilmente quando la prof parlava.

8. Pensi che ti ricollegherai da casa anche in futuro?

- Probabilmente sì.
- Mi piacerebbe scaricarmi il programma.
- Mi sono già ricollegata; lo rifarei per giocare.
- No, non credo proprio.

7. Cosa ti è piaciuto di più del progetto?

- Si univano due aspetti apparentemente lontani e diversi: tecnologie e conoscenze teoriche.
- Fare lezione in modo alternativo e con un nuovo approccio.
- Il fatto di crearsi il proprio personaggio virtuale e di viaggiare in vari “mondi”.
- Visitare il Globe (senza andare in Inghilterra) e constatare la differenza tra l’entrarci virtualmente e il vederlo in un’immagine su un libro.
- Costruire figure geometriche in base alle indicazioni date dall’insegnante.
- Esprimere la propria personalità attraverso l’oggetto creato.
- Creare l’Avatar personale e modificarne l’aspetto.
- Costruire e modificare oggetti, volare e immergersi.
- Indossare oggetti.
- Incontrarsi tra Avatar.
- Aver interagito maggiormente con compagni e docenti, anche attraverso la chat.



9. Hai notato qualche cambiamento nel tuo rapporto con i compagni durante questa esperienza (es. maggiore collaborazione tra voi, maggior confronto, riduzione o abbattimento di alcune barriere, ecc.)?

- Una maggiore **collaborazione**, comunicazione e unione fra compagni.
- Un maggior **aiuto reciproco** nel risolvere i problemi.
- Un maggior **confronto** tra docenti ed allievi.
- Stare davanti al pc limita le relazioni con i compagni.
- Non ho notato nessun cambiamento.

10. Hai notato anche qualche cambiamento nel tuo rapporto con le insegnanti durante questa esperienza?

- No.
- Pur mantenendo il suo ruolo di docente, l'insegnante si è avvicinata a noi e ho avuto il coraggio di farle più domande del solito.**
- Sono molto simpatiche, si sono lasciate coinvolgere e si sono divertite con noi.
- Sono state disponibili come sempre ad aiutarci.
- Ho visto le insegnanti più solari, coinvolte ed aperte nei confronti degli allievi.

11. A cosa ti sei ispirato nella scelta del nome del tuo Avatar?

- Al mio nome e cognome e all'anno di nascita.
- Al mio soprannome.
- Al soprannome che si riferisce alle mie origini.
- Alle mie due artiste preferite.
- Ad un telefilm.
- Al primo che mi è venuto in mente.
- Ad un nome che non fosse già stato usato.
- Al colore della mia pelle.
- Alla mia personalità e al mio modo di pensare.

12. Il tuo Avatar e l'immagine che hai scelto quanto ti rappresentano?

- Molto
- In parte: mi piacciono i tatuaggi e il taglio di capelli, come quelli del mio avatar.
- Rappresentano quello che vorrei essere ma che non riesco a dimostrare agli altri.
- Non tanto dal punto di vista fisico ma per come sono io interiormente.
- Mi piaceva lo stile, trasmetteva sicurezza.
- L'ho scelto a caso.
- Non molto.



13. Trovi che questa esperienza ti sia stata utile per imparare a conoscere un'epoca storica?

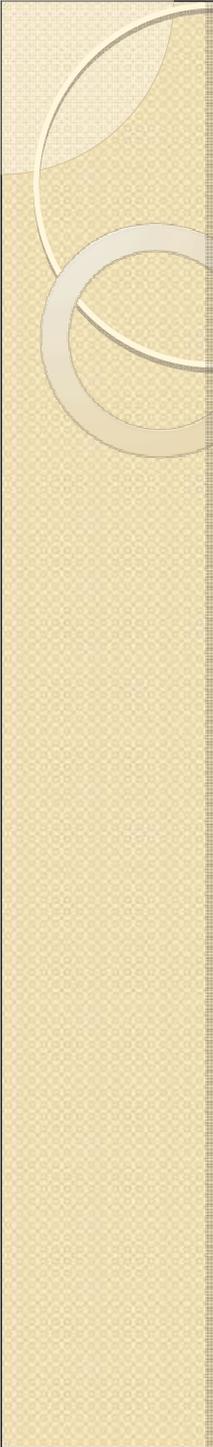
- Ho potuto visualizzare paesaggi, edifici e altri aspetti relativi all'epoca considerata.
- Preferisco una lezione tradizionale.
- Ora conosciamo com'era l'interno degli edifici al tempo di Elisabetta I.
- Non ho imparato molto di più di quello spiegato nei libri di testo.

14. Trovi che questa esperienza ti sia stata utile anche per imparare nuove parole in inglese?

- Molto.
- Molte parole non le conoscevo ed ora le conosco.
- Solo Second Life no, gli approfondimenti sul Globe, grazie alle schede consegnate, sì.
- Non ho imparato parole nuove.

15. Secondo te, dovremmo proseguire con questo progetto anche in futuro (non solo con la tua classe, ma anche con altri allievi)? Perché?

- Sì, per cambiare il modo di spiegare tradizionale.
- Sì, ma utilizzando meno ore e servendosi di questo progetto come strumento tecnologico di rinforzo e approfondimento delle lezioni teoriche frontali.
- Sì, perché attirerebbe l'attenzione e l'interesse di tanti studenti.
- Sì, per favorire la collaborazione e l'abbattimento delle barriere fra insegnante e alunni.
- Sì, perché sfruttare la memoria visiva e la creatività può risultare efficace.
- Sì, perché è un'esperienza sia di apprendimento che di divertimento.
- Sì, perché una lezione tradizionale è più noiosa.
- Sì, per scoprire nuove epoche storiche ed approfondire la lingua inglese.
- Sì, con la mia classe.
- No, perché ho fatto fatica a capirlo.
- No, perché ci si distrae facilmente ed è meglio avere un contatto umano diretto.



**16. Se sì, quanto tempo ci dedicheresti?
Utilizzeresti *Second Life* a casa o a scuola?**

- Sia a casa che a scuola, ma non molto tempo.
- A scuola, almeno per due ore di lezione.
- Circa cinque ore utilizzato sia a casa che a scuola.
- Quindici lezioni, ma a casa.
- A scuola, per un'ora al giorno, così in caso di difficoltà possono essere chiarite direttamente.
- Se il compito di entrare in Second Life fosse assegnato per casa potrebbero esserci allievi che non lo fanno.

17. Quali suggerimenti daresti per una buona riuscita delle prossime sperimentazioni?

- Credo che **Second Life dovrebbe diventare una materia a tutti gli effetti.**
- Vietare il volo se non necessario a spostarsi perché rende difficile la comunicazione tra Avatar.
- Dedicare più ore al progetto.

Sesta Fase: Avatar meeting

JOIN US!



You are cordially invited to the first official

AVATAR MEETING

that will take place on

Tuesday, 23rd June, 2015

from 10.00 am to 11.30 am

WE ARE LOOKING FORWARD TO SEEING YOU ONLINE!

Your teachers

Progetto AVATAR



Grazie per l'attenzione