

Open Sim nella didattica dell'Archeologia

Annarita Vizzari, Maria Grazia Fiore

Istituto Istruz. Second. 1° grado "Gramsci" (Sestu - CA), Università di Foggia

annarita.vizzari@tiscali.it, mg.fiore@unifg

Come effettuare una didattica della Storia superando la dimensione meramente testuale e nel rispetto dei diversi approcci cognitivi e delle intelligenze multiple?

Nella didattica della Storia in genere si utilizza un apparato iconografico, che però non basta per gli alunni che hanno un approccio corporeo, ad esempio, o per gli alunni dislessici che hanno bisogno di un supporto audio.

È necessario promuovere un approccio multisensoriale e multidimensionale, con l'abbinamento di immagini, testo, audio, movimento. Com'è possibile? Con i mondi virtuali.

Si sa, attualmente il mondo virtuale per eccellenza, Second life, è interdetto ai minori (la Teen Grid è costosa e impegnativa), mentre altri mondi sono obsoleti. Una soluzione può essere costituita da Opensim.

Con tecnologia Opensim è stato realizzato (dall'ANSAS) un mondo virtuale educational - "Second Learning World" - ancora in fieri: per il momento le sim non reggono un certo numero di utenti, pertanto non è indicato effettuare attività didattiche immersive con gli alunni.

Si è perciò pensato di fare un primo utilizzo del mondo virtuale per un utilizzo non "in world": la prof.ssa Vizzari ha allestito alcuni scenari in cui ha girato dei video didattici che poi sono stati mostrati agli alunni.

Alcuni video sono stati girati in sim di Second Life, altri nel mondo virtuale Opensim "Second Learning World" in scenari realizzati dalla docente in questione: il fondale per l'archeologia subacquea e la domus pompeiana.

Dopo la trattazione di ogni argomento, alla classe sono state somministrate delle prove semistrutturate e si è notato che la parte relativa all'argomento trattato in questo modo è quella con il risultato più soddisfacente.

L'insegnante ha svolto un de briefing metacognitivo da cui è scaturito che per gli alunni la visione dei video-machinima dava l'idea di visitare in prima persona gli scenari proposti.

E questo è soltanto l'inizio: quando su "Second Learning World" sarà possibile attuare una didattica immersiva e gli stessi alunni potranno allestire scenari sarà tutto ancora più interessante e costruttivo.

How can teachers deal with teaching history going beyond the written test while respecting the different students' cognitive approaches and multiple intelligencies? When teaching history, an iconographic equipment is usually used which unfortunately is not enough suitable for those students who need a kinetic approach, for instance dislessic students who need an audio technological support.

Nowadays, as we know, the youngsters are excluded from the virtual world par excellence i.e. Second Life (the teen grid is expensive and demanding), while other virtual worlds are becoming obsolete. a solution could be offered by Opensim.

Through Opensim, Ansas has created an educational virtual world named "Second Learning World", which of course is still in progress: at present the sim does not allow for a great number of users, therefore it is yet not suitable for full time didactic activities with students.

Therefore, we have thought of starting utilizing the virtual world through a non "in-world" use: mrs Vizzari, the teacher, prepared some locations scenarios where she recorded some didactic videos which later have been shown to the students.

Some videos have been recorded in Second Life, others in the virtual world Opensim "Second Learning World" in scenarios created by the above mentioned teacher: the ocean bed for the underwater archaeology and the ancient domus pompeiana.

After each topic, students have been given semistructured tests and we have noticed that the part in which they had been explained the subject through these new technological means was the most satisfying one.

The teacher has carried out a metacognitive briefing from which resulted that students saw the video-machinima as a way through which personally visit the proposed locations and this is only the beginning: everything will be even more interesting and productive in “Second Learning World” once an in depth didactic environment is created and students themselves are able to create their own locations.

(Traduzione di Loredana Farris)

