

The Geek Librarian

E-learning in Second Life

In questi ultimi giorni sono stata poco produttiva sul blog, lo ammetto, ma con il lavoro sono parecchio impegnata e in più **sto preparando due interventi** (a riprova di ciò potete constatare come la **mia sitografia su Del.icio.us** sia cresciuta vertiginosamente: siamo a 841 item!). Mi riferisco al **Seminario AIDA** che si terrà il 30 marzo (ve ne ho **già parlato**) e al Convegno **Informare a distanza 2.0**, che invece avrà luogo a Firenze il 12 aprile, e al quale interverrò con una presentazione dal titolo ***Going social: the librarian's bag of tricks***. A quest'ultimo parteciperà, tra gli altri **valorosi** colleghi, anche **David Lankes**, uno degli estensori del manifesto **Participatory Networks!**

Consiglio chi non ne avesse mai sentito parlare di dargli un'occhiata: ne vale la pena. E' un **mix tra web-library 2.0** e **Cluetrain Manifesto**, quello della celebre tesi ***markets are conversations***... Oltre ai contenuti, anche i mezzi per realizzare il convegno sono **partecipativi**: basti dire che **il programma e il calendario degli interventi** sono stati creati su **Google Docs** e condivisi online tra Carlo Paravano (bibliotecario-organizzatore) e i relatori. Naturalmente appena trascorsi i due convegni pubblicherò le slide su **SlideShare** e anche sul sito della mia **Biblioteca**.

A parte gli ovvi motivi di auto-glorificazione ;-)) ho fatto questo cappello introduttivo un po' per fare **meritata pubblicità ai Convegni** e soprattutto ai loro **infaticabili organizzatori** e poi per introdurre l'argomento del post, che è **Sloodle**, piattaforma in cui mi sono imbattuta proprio navigando e facendo ricerche per i due talk.

La realtà virtuale è una delle mie passioni ma finora ne avevo esplorato le articolazioni soprattutto al livello dei **games** e dei **mondi 3D** (**Second Life** o **There**). Il mio interesse si è acuito quando ho cominciato a seguire le **iniziative di elearning ed edutainment** che varie scuole ed università hanno realizzato proprio attraverso i mondi

paralleli creati al computer (qui una menzione d'onore la merita il **gruppo trentino di Scuola 3D**, pionieristico ed innovatore).

Abbiamo **già visto** come **Second Life** sia luogo di sperimentazioni anche nel campo delle biblioteche e dei bibliotecari, anche se quanto creato finora è riconducibile forse più che altro a **sperimentazioni di carattere, diciamo così, culturale**: i luoghi virtuali sono spesso vuoti, **poche sono le presenze che li animano** (sarà che con il mio fuso orario non ho molta fortuna...) e poche sono anche le cose da fare. Ciò che è importante però in questi casi è come sempre sperimentare e capire **dove si può migliorare e con cosa si può (val la pena) interagire**. Per esempio mi sembra interessante seguire il campo dell'educazione e della ricerca, dove muovono i primi (e anche secondi e terzi in alcuni casi) passi iniziative online per **incrementare la fruizione di informazioni e conoscenze**.

Sloodle è proprio una di queste ed è esemplare sotto diversi aspetti: si tratta di un **mashup** di **Second Life** e del software di **learning management Moodle**. Sul **sito** attingerete le spiegazioni di cui avete bisogno. Intanto ho fatto una **visitina nella loro isola** e devo dire che ho notato qualche elemento di **interattività** in più rispetto a quelli che normalmente trovo nelle isole dei LIS professionals.

Sloodle è una crasi e dunque per definizione non è *solo SL* e non è *solo Moodle*; piuttosto che di vera interazione però parlerei di **interfacciamento costante tra i due** (vedi il **wiki esplicativo**). Per ora non vi sono, infatti, tranne che in alcuni casi, **oggetti fruibili interamente dentro SL** e il richiamo al web sottostante (o sovrastante) è sempre dietro l'angolo. La maggior parte degli oggetti costruiti nella realtà virtuale rimanda a **siti, blog, applicativi web esterni**.

L'interfacciamento però non è cosa da poco: allineare le due piattaforme perché gli utenti di entrambe siano *visti* dal medesimo **sistema di riconoscimento**, possano passare dall'una all'altra **senza "mostrare il passaporto"**, e affrontare nella realtà virtuale compiti presi in **Moodle** o, viceversa, risolvere su **Blackboard** i lavori decisi in **SL**, sono già dei passi avanti notevoli sulla via di una **efficace sperimentazione professionale**, oltre che cognitiva.

La grande sfida di realtà virtuali come **SL** è proprio quella di

guadagnare una propria autonomia, di **svincolarsi dalle pagine web** e le sperimentazioni didattico-scientifiche possono rappresentare il volano verso l'indipendenza. Finisce qui la prima parte di questo post, cui seguirà un secondo su altre iniziative di **education attraverso i MUVE**. Per chi fosse interessato, queste tematiche saranno affrontate anche a Firenze, perciò... non mancate!

This entry was posted on Wednesday, March 28th, 2007 at 6:49 pm and is filed under [Library 2.0](#), [Library Tools](#), [Information Architecture](#), [Web Tools](#), [Wiki](#), [Open Source](#), [Web 2.0](#). You can follow any responses to this entry through the [RSS 2.0](#) feed. You can [leave a response](#), or [trackback](#) from your own site.



Responses to "E-learning in Second Life"

-  **bonaria** Says:
March 28th, 2007 at 7:13 pm
[Vedi l'elenco dei miglior luoghi per l'educazione in SL.](#)
- Luisanna Fiorini** Says:
March 28th, 2007 at 8:59 pm
L'iniziativa di Sloodle è importante per la risonanza che ha nella comunità di moodle-secondlife.
In Scuola3d segnalo il tagging geografico con marcatura dei luoghi
<http://www.scuola3d.eu/chat3d/tags.php>

a cui si puo' accedere direttamente avendo il browser aperto
(scarica da <http://www.scuola3d.eu/chat3d/download.php>
chiedi un account a fiorluis@tin.it)

e, nel luogo, dalle etichette specifiche (SEMACODE) che troverai, si puo' andare alle pagine wiki che metadescrivono i luoghi stessi, per creare SIGNIFICATIVI link (dal luogo al contenuto alle persone alla descrizione) al mondo 3d con metadescrizione nel wiki.
guarda ad esempio, questa pagina
http://www.scuola3d.eu/wiki/index.php?title=Palazzo_Plaza
che corrisponde al tag geografico
http://objects.activeworlds.com/cgi-bin/teleport.cgi?Scuola3D_25.286S_30.746E_4.4A_180
Se apri il browser di scuola3d, il tag ti posta direttamente alla località.
Lo sperimentiamo da un anno e cerchiamo di implementare una funzionalità piu' agile da esterno (browser web) ad interno (browser scuola3d) e viceversa.

**Se qualcuno vuole iniziare un corso... è il benvenuto.
L'università di Lecce (qui il link al report dell'esperienza
http://www.scuola3d.eu/documenti/report_collaborazione_semiimmersiva.pdf) ha già lo scorso anno provato a sperimentare.**