

Estendere il supporto per gli aspetti di socialità delle interazioni e per facilitare la metacognizione dentro le piattaforme online: alcune considerazioni iniziali

Luca Mazzola

USI - NewMine lab.  
Istituto di Tecnologie della Comunicazione  
University of Lugano



## Moodle: modello vs. pratica

### **Modello**

- Paradigma costruttivista
- Grande spazio ad attività “sociali”



### ***ma in pratica? (...almeno mia esperienza)***

- Uso principalmente istruzionista
- Repository di contenuti
- Quiz di valutazione
- Grande uso di attività individuali
- Supporto alla didattica “ex-cathedra”

Moodle ✓

co.co.co.

Supporto

Altri Campi

Progetti

Idea

# Costruzione Collettiva di Conoscenza

- Costruzione Collettiva della Conoscenza = la conoscenza usabile dagli utenti emerge dallo **svolgimento collettivo di compiti** (Learning by Doing) dal **confronto con gli altri** e dalla **discussione** (Learning by Interacting)
- Web 2.0, rottura schema tradizionale produttore/ consumatore (**User Generated Content**)
  - Forum
  - Blog
  - Wiki
  - Folksonomy
- --> INNOVAZIONE COLLABORATIVA

*“È meglio una testa ben fatta che una testa ben piena” - Montaigne  
filosofo e scrittore francese de XVI secolo*

Moodle

CO.CO.CO. ✓

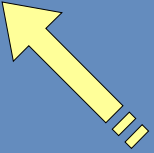

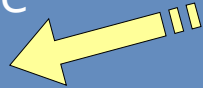
Supporto

Altri Campi

Progetti

Idea

# Supporto

- Motivazioni dello scollamento:
  - Approccio docente / strutture accademiche
  - Mancanza supporto esplicito per utente
    - Contesto / Riferimenti / Feedbacks 
- Quali azioni si possono intraprendere? 
  - Fornire ai docenti competenze
  - Supporto esplicito studenti
    - Dall'alto: tutor / scaffolder service
    - dal basso: strumenti automatici 
      - Per facilitare la **metacognizione**
      - Per **rappresentare l'ambiente**
      - Per supportare le **interazioni** e **azioni**

Moodle

CO.CO.CO.

Supporto 

Altri Campi

Progetti

Idea

## Altri Campi

- Analisi di supporto collaborativo in altri campi

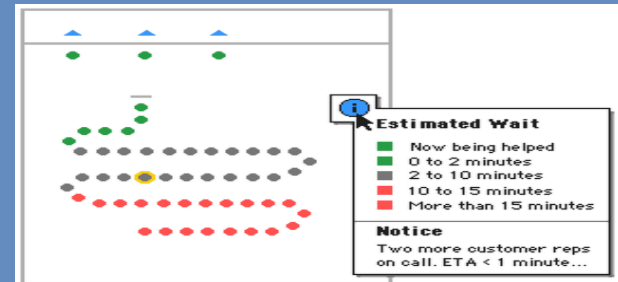
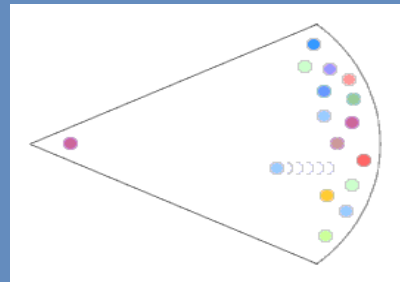
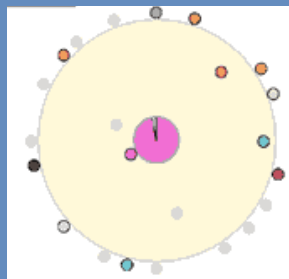
- SMART INDICATORS (tagging)



- Rappresentazione in spazi virtuali con AVATAR (3D world , MMORPG)



- SOCIAL TRANSLUCENCE (CSCL, CSCW, ...)



## Second Life Virtual Environment

- Avatars
- 3D construction
- Interactive scripts
- Immersive settings
- Virtual manipulatives

## Moodle Learning System

- Structured lessons
- Threaded discussion
- Assignment drop-box
- Self scoring quiz
- Roster / grade book
- Long-form documents

# Progetti (noti)

- Progetti già noti:

- SLoodle

- Integrazione fra Moodle e SL

- LMS fornisce attività e struttura della formazione

- SL fornisce ambiente grafico in cui posizionare gli oggetti di apprendimento

- DIEL

- Progetto università di Bolzano per introdurre in Moodle il paradigma del “Learning by Doing” ← tramite il modello di Treasure Hunt

- comprensione e co-costruzione dei contenuti

- consapevolezza delle azioni degli altri discenti

## SLoodle

*Second Life Object-Oriented Distributed Learning Environment*

Touch, walk through and fly around learning exercises mirrored on the Internet and the Metaverse. Blocks in Moodle become 3D objects in Second Life. Chat logs, objects and Second Life snapshots become contributions to the Moodle classroom. Two developer communities come together to create entirely new teaching tools that motivate while offering hands-on exploration. Join us!

Moodle

CO.CO.CO.

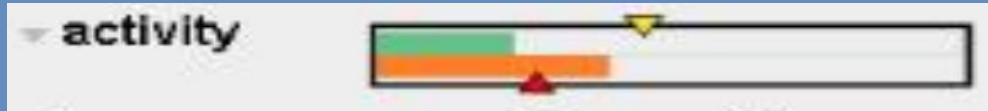
Supporto

Altri Campi

Progetti ✓

Idea

# Idea



Moodle

CO.CO.CO.

Supporto

Altri Campi

Progetti

Idea ✓

- Sviluppare degli “SMART INDICATORS” per ambienti di apprendimento (Moodle)
  - Contesto diverso dal tagging collaborativo
  - Problema dell'estrazione dei dati dai log
  - Quali dati potrebbero funzionare da catalizzatori della riflessione autonoma? E da catalizzatore delle interazioni?
  - Come decidere i livelli di esperienza dell'utente?
  - Quali dati presentare nei vari livelli?
- Integrarli con strumenti di rappresentazione dalla social translucence
- “PORTA” per l'accesso alle rappresentazioni online nei mondi virtuali e ...
- → verso INTERACTIVE OPEN LEARNER MODEL ?

# DOMANDE?

**Grazie per l'attenzione**

*luca.mazzola@lu.unisi.ch*

## RIFERIMENTI

**Erickson, T. & Kellogg, W. A. "Social Translucence: An Approach to Designing Systems that Mesh with Social Processes." In Transactions on Computer-Human Interaction. Vol. 7, No. 1, pp 59-83. New York: ACM Press, 2000.**

**Glahn, C., Specht, M., Koper, R. (2008). "Smart indicators to support the learning interaction cycle." International Journal of Continuing Engineering Education and Lifelong Learning, 18(1), 98-117.**

**Franceschi, K.G. Lee, R.M. Hinds, D. (2008). "Engaging E-Learning in Virtual Worlds: Supporting Group Collaboration." Hawaii International Conference on System Sciences, Proceedings of the 41st Annual Volume , Issue , 7-10 Jan. 2008 Page(s):7 - 7**

**Francesco Di Cerbo, Paola Forcheri, Gabriella Dodero, Giancarlo Succi (2008) "Tools for Supporting Hybrid Learning Strategies in Open Source Software Environments." ICHL 2008: 328-337**

