

INDICE

- 5 **Prefazione**
- 7 **Capitolo primo**
Il processo narrativo dalle origini al mito, dalle fiabe al teatro
1.1. Il linguaggio: cenni, p. 7 - *1.2. La narrazione nel mito, nelle fiabe e nel teatro*, p. 11 - *1.3. Il pensiero narrativo e l'esperienza del narrare*, p. 16
- 21 **Capitolo secondo**
La narrazione nelle tecnologie educative e i mondi virtuali formativi
2.1. Lo Storytelling nelle tecnologie educative, p. 21 - *2.2. I mondi sintetici e l'edutainment*, p. 23 - *2.3. I teatri virtuali*, p. 24
- 27 **Capitolo terzo**
La progettazione di agenti pedagogici
3.1. Le interfacce educative: lo scambio utente/agente, p. 27 - *3.2. Le caratteristiche degli agenti pedagogici*, p. 29 - *3.3. Gli agenti nei mondi virtuali e il "Persona Effect"*, p. 32
- 35 **Capitolo quarto**
Il viso degli agenti virtuali e la ricerca sull'espressione facciale delle emozioni
4.1. La Comunicazione Non Verbale e le espressioni del volto, p. 35 - *4.2. Il sistema per rappresentare le espressioni facciali: il FACS*, p. 38 - *4.3. La modellazione del volto nella creazione di agenti virtuali*, p. 40
- 45 **Capitolo quinto**
Il software "Face3D": ricerca e applicazioni
5.1. Il progetto "Sistema Museale Virtuale" e la ricostruzione 3D delle maschere greche, p. 45 - *5.2. Selezione delle maschere*, p. 46 - *5.3. Analisi con il FACS*, p. 48 - *5.4. Il software Face3D*, p. 51 - *5.5. Sperimentazioni*, p. 54 - *5.6. Gli sviluppi dell'applicazione*, p. 56
- 57 **Capitolo sesto**
I mondi virtuali "NetConnect": esperienze laboratoriali e apprendimento

6.1. *Il progetto NetConnect*, p. 57 - 6.2. *Locri: il sito archeologico*, p. 58 - 6.3. *La progettazione di percorsi educativi nel mondo virtuale "Locri"*, p. 60 - 6.4. *Le sperimentazioni: l'ambiente virtuale del progetto Netconnect come ambiente di apprendimento*, p. 63 - 6.5. *Futuri sviluppi*, p. 65

67 ***Conclusioni***

69 ***Bibliografia***