

Il MOOseo Virtuale della fiaba: una ricerca-azione per costruire una comunità di gioco di studenti e docenti, utilizzando un MOO (Multiuser dungeon Object Oriented)



di Filippo Viola

Di che si tratta

Il MOOseo (leggi museo) virtuale della fiaba è un ambiente fruibile via rete telematica da molti utenti in contemporanea. A costruirlo sono stati ragazzi di scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado, durante attività didattiche svolte in collaborazione con i loro docenti. Con i docenti e gli studenti collaborano alcuni insegnanti con specifiche competenze tecniche che li aiutano a collocare le fiabe da loro prescelte nell'ambiente informatico. Ogni fiaba è un insieme di luoghi (immaginati dagli studenti) descritti sia attraverso un normale testo, sia attraverso una illustrazione.

Gli utenti del MOOseo sono in genere gli stessi studenti e insegnanti e possono utilizzarlo assumendo il ruolo di visitatori oppure quello di personaggi delle fiabe. I visitatori possono muoversi da un luogo all'altro di ciascuna delle fiabe collocate nel MOOseo e chattare coi diversi personaggi che incontrano nei vari luoghi. Generalmente i personaggi di una fiaba sono impersonati dagli stessi studenti che hanno collocato quella fiaba nel MOOseo.

L'ambiente del MOOseo, come nel caso dei musei consueti, è dunque composto da un insieme di "stanze" in ognuna delle quali è rappresentato uno dei luoghi di una fiaba. Come nei musei convenzionali, vi sono anche sale di raccordo tra le diverse parti del museo.

Sempre più frequentemente accade ormai nei normali musei di trovare, oltre che ambientazioni e oggetti che evocano il periodo storico di cui il museo vuol raccontare, anche giovani attori che giocano il ruolo di personaggi dell'epoca di riferimento. Allo stesso modo nel MOOseo della fiaba è possibile incontrare i personaggi delle fiabe che reinterpretano la fiaba dal loro punto di vista narrandone i fatti come se fossero già accaduti (questo è un accordo di gioco stabilito tra i partecipanti alla rete di scuole).

I personaggi diventano in ultima analisi narratori della fiaba da diversi e nuovi punti di vista e incoraggiano risposte narrative dei visitatori con cui intrecciano dialoghi che attuano una sorta di "narrazione interattiva ed emergente". In sostanza un nuovo racconto, diverso dalla fiaba originaria, emerge dalla interazione in chat tra visitatori e personaggi, tra visitatori e visitatori. .

All'interno del mondo è inoltre possibile costruire oggetti su cui si possono compiere azioni (ad esempio si possono creare bacheche o lavagne su cui scrivere, bauli dentro cui collocare mappe, chiavi per chiudere e poi aprire questi bauli etc.). L'uso degli oggetti permette ovviamente di costruire straordinarie, quanto avventurose situazioni di gioco.

Oggetti di particolare interesse sono i BOT, sorta di agenti intelligenti che è possibile far comportare da personaggi virtuali, facendoli interagire coi visitatori. Questi personaggi sono molto utili perché permettono di popolare il mondo quando le scolaresche non sono a scuola. Ma non solo, permettono infatti a chi fa ricerca didattica di utilizzarli come "suscitatori di narrazione". E a proposito di narrazioni suscitate, i docenti che hanno portato i propri alunni nel MOOseo, se vogliono, possono registrare i dialoghi delle chat e usarli come canovacci per la riscrittura delle storie.

I MOO

Per realizzare il MOOseo della fiaba si è sono usati particolari programmi chiamati MOO (ecco scoperto l'arcano del nome).

I MOO¹, evoluzione dei MUD (Multi User Dungeon, il cui nome si ispira a "Dungeon and Dragon", il primo gioco di ruolo) sono "mondi" interattivi che di solito usano un'interfaccia testuale. In pratica sono "mondi fatti di parole". Per quanto poveri in multimedialità, sono ricchi di forza evocativa e metafore che ne fanno potenti strumenti per stimolare l'immaginazione, la fantasia e la voglia di comunicare in modo creativo.

All'interno di questi ambienti vi sono luoghi (stanze) separati ma interconnessi in essi è perciò possibile muoversi liberamente. Chi vi entra può darsi un ruolo, chattare con altri e misurare così la propria abilità di adattare i dialoghi al contesto di gioco.

L'ipotesi di lavoro da cui parte il progetto poggia su una semplice considerazione: quando si entra in questo genere di mondi si è immersi in una sorta di realtà fatata evocata dalle parole che sollecita le stesse funzioni "immaginative" che si usano quando si legge un libro o si ascolta un racconto. E' una realtà che però permette anche l'azione: ci si muove e si partecipa ai dialoghi, si può costruire un proprio spazio.

¹ Multi user dungeon Object Oriented (il riferimento al linguaggio di programmazione presente nel MOO è evidente)

Insomma, si ha come la sensazione di stare dentro a un libro, di leggerlo e di concorrere a scriverlo!

Detto questo, è facile capire perché si sia pensato di utilizzare tutta la ricchezza di questi ambienti come mezzo per condurre i ragazzi alla lettura, attraverso lo stimolo dell'azione di gioco, dell'interattività, della collaborazione con altri.

In qualche modo questo progetto, per quanto ad alto contenuto tecnologico, è un'operazione di "archeologia informatica". Nel senso che usa il MOO perché, come le fiabe, è fatto di parole (potrebbe essere altrimenti?).

Oggi altri mondi si stanno diffondendo in rete: i mondi basati sulla grafica a tre dimensioni (Second Life è l'esempio più eclatante). Anche la narrazione interattiva, come è accaduto col cinema, passa da verbale ad audiovisiva. Riusciremo come specie a mantenere la funzione cognitiva di immaginare cose evocate da semplici parole?

Quali i risultati attuali

Una comunità di esperti che è disponibile a fare formazione. Probabilmente il MOOseo verrà proposto come itinerario educativo del Comune di Venezia per il prossimo anno.

Un CD-rom doppio che contiene il sito e il collegamento al MOOseo on-line e un cd-rom autoinstallante che permette di fruire in tutta sicurezza in aula di informatica di una versione del MOOseo che funziona localmente (off-line).

Chi ha finanziato il progetto?

Il progetto è stato finanziato dalla Regione Veneto grazie ai fondi ex art. 57 della L.R. n. 1 del 2004.

Chi ha preso parte al progetto?

Domenico Martino (Dirigente dell'Ufficio Scolastico Provinciale di Venezia – Capofila della rete)

Filippo Viola (Dirigente della Scuola Media "Einaudi" di Marghera ideatore del MOOseo virtuale delle fiabe e responsabile del progetto)

I Dirigenti scolastici membri del Comitato di gestione della rete

Stefano Baratella

Giorgio Di Marco

Gianni Massaro

Raffaele Piccinato

Il Comitato tecnico della rete

Enrico Busani
Marina Nostran
Pietro Gavagnin
Franco Di Cataldo
Lucia Furlanetto

I Referenti delle scuole in rete

Bello Elisa
Rossella De Bona
Grazia Cea
Fiorenza Monaco
Francesca Ranghiero
Chiara Castro
Barbara Bevilacqua
Rosa Santarelli
Fulvia Delfitto

Le scuole in rete:

Direzione Didattica di DOLO
Direzione Didattica MIRA 2
Direzione Didattica SPINEA 1
Istituto Comprensivo “Parolari” di ZELARINO
Istituto Comprensivo di PREGANZIOL
Direzione Didattica di VIALE S. MARCO MESTRE
Direzione Didattica di PORTO VIRO (RO)
Istituto Comprensivo S. LUCIA DI VERONA
IV Circolo didattico di PADOVA
III Circolo Didattico di BELLUNO
II Circolo Didattico. di ARZIGNANO (VI)
Scuola Media Statale DE CONTI di CHIOGGIA (VE)
Scuola Media Statale TOTI DAL MONTE di MOGLIANO (TV)
Liceo Artistico Statale di VENEZIA

Scuole che hanno aderito successivamente alla rete:

Scuola Media Statale “Einaudi” di MARGHERA – VENEZIA
Direzione Didattica di Vigonovo (Venezia)

Partner:

Mostra di Sarmede
Itinerari Educativi del Comune di Venezia

Articolo di Filippo Viola apparso sul terzo numero dell'inserto de "Il Sole 24 ore" curato dall'Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto

Di cosa potrebbe essere fatto un museo della fiabe? di nuvole, di vento, di stoffa colorata? o forse di un impasto di coriandoli, cartapesta, ali di pipistrello e code di serpente? Nessuno lo sa! O chissà, magari i bambini lo sanno, ma si guardano bene dal dircelo.

Sebbene sia difficile individuare la sostanza di cui è fatto, il museo delle fiabe esiste. E' virtuale ma tangibile: Pierre Levy ci suggerisce che le due cose non sono in contraddizione, se si concorda con lui che "virtuale" non è l'antinomo di "reale".

Tutto è iniziato nel 2000 col progetto europeo "European Curriculum for children of migrant workers", cui hanno preso parte prestigiose università europee e il piccolo ma frizzante Istituto Comprensivo di Preganziol.

Il contributo italiano al progetto è consistito nel costruire uno spazio telematico che funzionasse come un museo delle fiabe. In esso era possibile costruire e poi visitare il luoghi delle fiabe (descritti con testi) per poi imbattersi e chattare con chi giocava il ruolo dei personaggi.

L'idea del museo delle fiabe è sorta a chi scrive in una situazione di piacevole spaesamento, quando, entrando in un MUD (Multi User Dungeon), un ambiente per i giochi di ruolo on-line, intuì che lì ci si rappresentava il mondo come quando si legge un libro, e che i MUD, o le loro versioni più evolute (i MOO), potevano perciò diventare potenti strumenti per stimolare lettura e scrittura.

A differenza che in un libro, in un MOO ci si può muovere da un luogo all'altro e scambiare dialoghi con altri giocatori, perciò si ha come la sensazione di stare dentro il testo e di contribuire a scriverlo. E' come fosse un mondo fatto di parole!

Oggi Il museo MOOseo virtuale della fiaba è un progetto finanziato dalla Regione Veneto e risponde al tocco del mouse e ai ticchetti di tastiera di centinaia di bambini. Ad animarlo, sono 14 scuole del Veneto. Il progetto si avvale, oltre che del prezioso contributo di valentissimi insegnanti, della consulenza di studiosi del gioco di ruolo e della letteratura interattiva come Arnaldo Cecchini, Luca Giuliano, Ben Sidoti e di prestigiosi informatici come Antonino Salibra. Il coordinamento è dell'Ufficio Scolastico Provinciale di Venezia.

Dimenticavo, me l'ha svelato un bambino: "ovvio no, il museo delle fiabe non può che essere fatto della stessa sostanza di cui sono fatte le fiabe: le parole!"