

Progetto
"MOOseo virtuale delle fiabe"
"Il Principe Granchio"

Fiaba veneta di
Italo Calvino

Classi 4^A e 4^B
AA.SS. 2006/07 e 2007/08

Insegnanti:
Barbara Bevilacqua, Emma Besoli e Bonvicini Marialina

Progetto dell'USP di Venezia

Regione Veneto



Premessa

Il progetto "MOOseo virtuale delle fiabe"¹, iniziato lo scorso anno scolastico, ha coinvolto gli alunni delle attuali classi 4^A e 4^B (ex-classi 3^A e 3^B) della Scuola Primaria "E. De Amicis" di San Bortolo di Arzignano (VI), nell'adozione della fiaba veneta "Il principe granchio" di I. Calvino.

Il primo approccio ha introdotto i bambini nel mondo fantastico della fiaba attraverso la lettura, nonché le attività di animazione e di introspezione con l'intervento di una fiabologa nel ruolo di "Fata Serena"².

Si è proceduto con la suddivisione della fiaba in sequenze e la preparazione del grafo³ degli ambienti, i quali sono poi stati illustrati dagli alunni su materiale cartaceo mediante la sperimentazione di diverse tecniche grafico-pittorico-manipolative. Nel laboratorio d'informatica i bambini hanno effettuato la scansione dei disegni degli ambienti, hanno utilizzato "Paint" per la riproduzione dei medesimi e la videoscrittura per la relativa descrizione.

I contatti con "Fata Serena" sono stati mantenuti via mail nel corso dell'anno scolastico.

L'insegnante referente del progetto ha condotto attività di testing per l'inserimento della fiaba nel Mooseo Virtuale.

Percorso Didattico a.s. 2007/08

Gli **obiettivi generali** della seconda fase del Progetto prevedono la realizzazione della sezione del Mooseo Virtuale relativa alla fiaba adottata ("Il principe granchio" di I. Calvino) e l'utilizzo di tutto il Mooseo da parte di alunni e insegnanti.

La sezione del Mooseo che alunni e insegnanti presiederanno sarà prodotta usando un software nato per i giochi di ruolo in rete (MOO: Multiuser Object Oriented) e pubblicata su apposito server gestito dal Comitato Tecnico del Progetto e navigabile all'indirizzo:

<http://www.istruzionevenezias.it/mooseo/index.htm>

dove, oltre all'ingresso al Mooseo, sono disponibili, tra l'altro, il Progetto integrale e la Rete di Scuole coinvolte nell'iniziativa.

Il MOO⁴ è un programma informatico che dà la possibilità a più utenti di condividere attraverso Internet un ambiente costituito da stanze ed altri oggetti, con l'opportunità di interagire tra loro e con l'ambiente in modalità sincrona, mediante chat testuale⁵.

¹ V. Progetto dell'USP di Venezia e Progetto "Mooseo virtuale delle fiabe: Il principe granchio", depositati agli atti della Direzione Didattica 2° Circolo di Arzignano, in data 15 novembre 2006.

² Fiabologa Prof.ssa Zanchin della SSIS Veneto – Università Ca' Foscari di Venezia.

³ Il "grafo" è una rappresentazione grafica che consente la definizione del progetto cartaceo del Mooseo (ambienti > "nodi"), dove si mettono in relazione (freccette > "archi") i vari luoghi seguendo il susseguirsi degli eventi.

⁴ Un approfondimento sull'argomento "MOO e didattica" è disponibile all'indirizzo:

<http://www.istruzionevenezias.it/mooseo/moo.htm>

⁵ La "chat" è uno strumento che consente a due o più persone, anche molto lontane tra loro, di chiacchierare attraverso la tastiera di un computer ed Internet. La parola inglese "chat", infatti, significa "chiacchiera". La "chat testuale" consente di digitare frasi che appaiono sullo schermo. La persona o le persone con cui si chatta possono immediatamente leggere quello che stiamo scrivendo, e noi, allo stesso modo, possiamo visualizzare sul nostro schermo quello che digitano loro.

Alunni e insegnanti potranno così "recarsi" via web nel Mooseo semplicemente per visitarne i luoghi, oppure per "chiacchierare" e interagire con i personaggi interpretati da altri studenti o simulati da intelligenze artificiali opportunamente programmate.

Il "MOOseo virtuale delle fiabe" sarà pertanto (come lo è il "museo" in senso tradizionale) un luogo dove si fruisce di spazi e oggetti appartenenti a eventi passati, con la possibilità di creare nuove vicende.

Il Progetto "MOOseo virtuale delle fiabe" proseguirà quest'anno per le classi 4^A e 4^B della nostra scuola coinvolgendo trasversalmente le varie discipline scolastiche, in particolar modo i **laboratori delle attività opzionali**:

- ▲ **Laboratorio di animazione alla lettura.**
- ▲ **Laboratorio grafico-manipolativo.**
- ▲ **Laboratorio di Informatica (nell'ambito del Progetto Multimediale "Mille e... un'ide@ con il computer").**

Queste le **attività**:

- ▲ Inserimento della fiaba "Il principe granchio" all'interno del Mooseo Virtuale da parte dell'insegnante referente del progetto:
 - ~ Creazione delle stanze e dei collegamenti tra le stanze.
 - ~ Inserimento nelle stanze delle immagini relative ai disegni degli ambienti, prodotti dai bambini su supporto cartaceo lo scorso anno scolastico.
 - ~ Inserimento delle didascalie relative alle descrizioni degli ambienti, videoscritte dai bambini in classe terza.
 - ~ Inserimento del testo integrale della fiaba nella stanza d'ingresso.
- ▲ Rilettura e analisi della fiaba.
- ▲ Attività di brainstorming sui luoghi, strategia che facilita la creatività e la produzione di nuove idee in gruppo.
- ▲ Giochi di drammatizzazione mediante il supporto del "grafo degli ambienti" e delle descrizioni realizzate lo scorso anno scolastico, propedeutici al *livello 1* dei giochi per l'utilizzo del Mooseo delle Fiabe:
 - ~ Percorsi con materiali strutturati e non, finalizzati alla conoscenza e all'esplorazione dei vari ambienti della fiaba, nonché all'orientamento al loro interno.
 - ~ Scelta e utilizzo di simboli per l'identificazione dei luoghi.
 - ~ Percorsi da seguire secondo gli spostamenti che i vari personaggi possono effettuare.
 - ~ Compilazione di mappe cartacee mute, secondo i percorsi effettuati dai vari personaggi.
- ▲ Realizzazione a computer del grafo, mediante software specifico (strumenti "disegno" di Power Point o CMap).
- ▲ Giochi per l'utilizzo del Mooseo delle Fiabe⁶:
 - ~ *Livello 1: Visita "silenziosa" al Mooseo*
Questo livello consente a chi usa il MOOseo di apprendere le tecniche per muoversi da un luogo all'altro ed è utile per far "acclimatare" i ragazzi al mondo virtuale. A questo livello di utilizzazione non è necessario che gli alunni usino la chat per comunicare con i personaggi o con gli altri visitatori.

⁶V. "Guida al gioco nel MOOseo virtuale delle fiabe", allegata al presente Progetto.

- ▲ Giochi propedeutici al *livello 2* dei giochi per l'utilizzo del Mooseo delle Fiabe > "Chat su carta":
 - ~ I ragazzi di ciascuna classe vengono divisi in due gruppi che rappresentano due diversi personaggi della fiaba.
 - ~ Entrambi i gruppi comunicano tra loro attraverso brevi domande e risposte scritte (comunicazione veloce), rispettando le caratteristiche relative al ruolo dei personaggi scelti.
 - ~ La chat "fisica" utilizza come supporto un foglio di carta piegato a fisarmonica (ogni piegatura corrisponde a un messaggio inviato).
- ▲ Attività propedeutiche all'uso della chat per la familiarizzazione con lo strumento:
 - ~ Presentazione dello strumento "chat" e del relativo significato.
 - ~ Illustrazione del funzionamento della chat ed individuazione di alcune semplici regole di "netiquette"⁷.
 - ~ Scelta del nickname⁸ ed effettuazione del login⁹.
 - ~ Utilizzo delle emoticons¹⁰.
 - ~ Sessioni di chat libera tra i bambini presenti nel laboratorio che dialogano tra di loro nell'ambiente virtuale.
 - ~ Sessioni di chat con argomento definito tra i bambini nel laboratorio.
 - ~ Sessioni di chat libera tra i bambini presenti nel laboratorio e, se possibile, con bambini di altre scuole della Rete del Mooseo.
- ▲ Giochi per l'utilizzo del Mooseo delle Fiabe¹¹:
 - ~ *Livello 2: "Chiacchiera nelle stanze" del Mooseo*
Questo livello consente di effettuare prove libere di chat, muovendosi dentro al Mooseo o dentro un'unica fiaba, "chiacchierando" liberamente con gli altri visitatori e con i personaggi virtuali.
- ▲ Giochi per l'utilizzo del Mooseo delle Fiabe¹²:
 - ~ *Livello 3: "Lo studente è il geografo del mondo"*
Questo livello consente agli alunni di effettuare attività di orientamento nelle altre fiabe del MOOseo. Visitando una fiaba, ogni ragazzo dovrà annotare i luoghi che la compongono e i collegamenti che ci sono tra di essi. Avvalendosi di un foglio di carta, potrà quindi costruire il grafo della fiaba che ha esplorato, descrivendo i luoghi come nodi e i collegamenti tra di essi come archi. Se possibile questi grafi potranno essere realizzati anche con programmi specifici per la costruzione di mappe. A questo livello di utilizzazione del MOOseo non è necessario che gli studenti usino la chat per comunicare con i personaggi o con gli altri visitatori.

⁷ La "netiquette" è un insieme di regole relative al corretto comportamento da tenere in chat.

⁸ Il "nickname" è un nomignolo/soprannome che serve ad identificare ciascun utente della chat.

⁹ Il "login" è la procedura di accesso all'ambiente chat.

¹⁰ Le "emoticons" sono le faccine realizzate con i segni di punteggiatura allo scopo di esprimere lo stato d'animo di chi scrive. Es.:

:) se si è felici, tono scherzoso e amichevole

:(se si è tristi, tono imbronciato

;) occhiolino

:o se si è meravigliati, a bocca aperta

¹¹ V. "Guida al gioco nel MOOseo virtuale delle fiabe", allegata al presente Progetto.

¹² Ibidem.

- ▲ Attività di brainstorming per l'individuazione dei personaggi e delle loro caratteristiche fisiche e caratteriali, queste ultime utili per la predisposizione dei giochi di ruolo.
- ▲ Giochi di drammatizzazione propedeutici al *livello 4* dei giochi per l'utilizzo del Mooseo delle Fiabe:
 - ~ "Riconoscere il personaggio": attraverso domande mirate i ragazzi sono invitati a scoprire quale personaggio della fiaba "si nasconde dietro" all' "attore" che lo interpreta.
- ▲ Giochi per l'utilizzo del Mooseo delle Fiabe¹³:
 - ~ *Livello 4: "Giochi propedeutici al gioco di ruolo"*
Questo livello consente agli alunni di sperimentare e assumere i ruoli dei vari personaggi della fiaba, facendo proprio un punto di vista diverso da quello normalmente assunto.

Tempi

Anni scolastici 2006/07 - 2007/08 (Progetto con l'USP di Venezia) – 2008/09

Organizzazione

Piccoli gruppi, intero gruppo classe, classi unite, classi aperte.

Luoghi

Aula, palestra, teatrino, laboratorio d'informatica.

Viaggio d'istruzione a Venezia con visita alla città e con particolare attenzione al Palazzo Ducale che fa da sfondo alla fiaba adottata.

Metodologia

Le attività laboratoriali consentono di organizzare attività per gruppi di alunni, volte a favorire l'apprendimento cooperativo ("Cooperative Learning"). Stimolando l'esplorazione, la sperimentazione, la ricerca, la progettualità, gli alunni, con la guida delle insegnanti di classe e d'informatica, diventano a loro volta veicolo d'informazione per gli altri, in un percorso caratterizzato da uno scambio continuo di conoscenze che stimola la discussione comune, il confronto, la collaborazione.

L'ambiente MOO consente la sperimentazione di giochi d'avventura multiutente che potranno coinvolgere gli alunni in attività di problem solving in chiave ludica.

Verifica e valutazione

La verifica del Progetto sarà effettuata periodicamente per controllare il raggiungimento degli obiettivi prefissati, predisponendo per gli alunni prove di vario tipo (soprattutto pratiche) ed effettuando osservazioni relative al livello di maturazione di comportamenti e abilità.

La valutazione terrà conto dell'efficacia delle strategie applicate in seno al Progetto e si baserà:

- sull'accertamento dei risultati conseguiti periodicamente;
- sul confronto tra i risultati ottenuti e i risultati attesi;
- sull'individuazione di eventuali problemi e dei possibili interventi risolutivi.

La valutazione sarà effettuata soprattutto al fine di promuovere azioni di miglioramento continuo delle attività laboratoriali.

¹³ Ibidem.



SCUOLA PRIMARIA "E. DE AMICIS" SAN BORTOLO DI ARZIGNANO
DIREZIONE DIDATTICA 2° CIRCOLO - ARZIGNANO - VICENZA

Via Umbria, 10 - 36071 Arzignano - Vicenza
Tel. 0444.672939 Fax. 0444.676476

Arzignano, 15 ottobre 2007

L'insegnante referente del Progetto
Barbara Bevilacqua

L'insegnante di classe 4^A
Bonvicini Maria Lina

L'insegnante di classe 4^B
Emma Besoli