



Le fiabe più belle? Un gioco virtuale a portata di mouse

Venezia

Intervistare il lupo di Cappuccetto Rosso? Ora si può. Ed entrare in comunicazione con i tre porcellini o con l'orco con le penne? Nulla di più semplice. Per riuscirci bastano un computer e un click per tuffarsi nel "Mooseo virtuale delle fiabe". Un "mooseo" (si legge, museo), frutto del lavoro e della fantasia di migliaia di docenti e alunni di quattordici scuole elementari e medie della regione, impegnati, da tre anni, in un progetto, coordinato dall'Ufficio Scolastico Regionale, e che si riprometteva di costruire uno strumento che invogliasse bambini e ragazzi a leggere e scrivere, divertendosi. Lo stru-

mento, e molto altro, a dire il vero, ora c'è ed è stato presentato ieri, a Venezia.

Il "mooseo" deve il suo nome ai "moo", evoluzione dei MUD (Multi User Dungeon), "mondi" interattivi che, solitamente usano un'interfaccia testuale: entrando nel "Mooseo virtuale delle fiabe" (www.istruzioneveneziana.it/mooseo/), il visitatore, infatti, viene catturato in un mondo fatto di parole - la storia della fiaba - e di immagini, disegnate dai ragazzi delle scuole, ma può entrare di diritto nella favola, "chattando" con i personaggi della storia e ascoltando il loro punto di vista.

«Oltre alla realizzazione del "Mooseo", un gioco di ruolo in rete, il progetto - ha spiegato il curatore del

percorso, Filippo Viola - ha portato alla costituzione di un gruppo di lavoro, cioè di una "comunità di pratiche esperte" di insegnanti e tecnici informatici che è disponibile a trasformare questi anni di lavoro in patrimonio per altri, avviando dei percorsi di formazione". Senza contare che il "Mooseo", finanziato grazie alla Regione e ai fondi dell'ex-articolo 57 della Legge regionale 1 del 2004, si può visitare anche senza collegarsi ad Internet: è stato realizzato, infatti, un CD-rom doppio che contiene il collegamento al "mooseo", permettendo di viaggiare tra i personaggi delle fiabe senza temere che i bambini "incappino" in qualche sito poco adeguato alla loro età.

E se il dirigente dell'Ufficio Scolastico Provinciale,

Domenico Martino, coordinatore del percorso, ha ricordato la valenza del progetto in un tempo di disaffezione alla lettura, l'assessore alle Politiche Educative, Annamaria Giannuzzi Miraglia, si è detta disponibile a collaborare in maniera ancora più propositiva a un percorso che innesta l'innovazione nella tradizione. E che parte dalla necessità, sottolineata da Beniamino Sidoti, di "costruire" un percorso di conoscenza insieme ai ragazzi e strizza l'occhio ai mondi interattivi di "Second life", descritti da Stefano Lazzari, laddove il visitatore diventa, con le espressioni del proprio viso e la sua stessa voce, protagonista a tutti gli effetti di un mondo virtuale.

Giacinta Gimma