

Libringioco: lettura e mondi virtuali

Grazia Cesarini, Monica Ercolanoni¹, Simona Zuccaccia²

Anna Maria Treccioni³,

Associazione Culturale "Seingioco"

Via Leonardo Da Vinci, 16 - 06100 Perugia (Pg)

info@seingioco.org

⁴Circolo Didattico di Perugia:

¹Scuola primaria "A. Gabelli"

Via Montemorcinio, 40 - 06100 Perugia (Pg)

pgee004008@istruzione.it

²Scuola primaria "E. Pestalozzi"

Via Simpatica, - 06100 Perugia (Pg)

pgee004008@istruzione.it

*Il progetto nasce dalla forte propensione delle scuole elementari del 4° circolo di Perugia, Gabelli e Pestalozzi, e dell'Associazione culturale Seingioco a sviluppare l'amore per la lettura; accanto a ciò la convinzione, anch'essa condivisa che, tra le nuove tecnologie, quella dei Mondi Virtuali contribuisca a favorire la motivazione ad apprendere. Così è nata l'**idea iniziale**: ambientare un libro in uno spazio virtuale per "navigare" il libro, "giocare" con il libro. Una favola tra le più classiche e antiche del mondo: "Cappuccetto rosso", rivisitata da Bruno Munari, Le Cronache di Narnia... ; uno spazio virtuale: il mondo di "ingioco6"; un'insegnante di Informatica disposta a "mettersi in gioco": Grazia Cesarini; due maestre innamorate del loro lavoro, Monica Ercolanoni e Simona Zuccaccia; due gruppi di bambini, vivaci e curiosi, del 4° Circolo di Perugia (scuole elementari "Gabelli" e "Pestalozzi"), un laboratorio di informatica dell'I.T.C. Capitini di Perugia e "libringioco è fatto" !*

1. Introduzione

Il progetto si propone di sviluppare l'amore per la lettura utilizzando tra le nuove tecnologie, quella dei Mondi Virtuali (ActiveWorld) nella convinzione che essa contribuisca a favorire la motivazione ad apprendere, la comunicazione tra i partecipanti, l'interazione e la cooperazione, la sperimentazione continua, anche in tempi ristretti e con immediato feedback dei risultati, valorizzando, al tempo stesso, l'esperienza e l'intuizione. Da ciò l'idea di ambientare un libro in uno spazio virtuale per "navigare" il libro, "giocare" con il libro. In questo modo, la lettura diventa conoscenza e possibilità di "entrare nel libro" realmente, di ripercorrere le strade dei protagonisti e provare sensazioni, emozioni... personali per poi riflettere e comprendere l'universalità di valori, idee, modelli a-temporali, ma anche, per i bambini e gli adolescenti, acquisire

consapevolezza del fatto che le loro emozioni, le loro paure, le loro gioie, le loro insicurezze sono condivise e condivisibili con i coetanei e con gli adulti. Un modo, insomma, per favorire un processo di apprendimento che, dalla lettura ai mondi virtuali, conduca alla consapevolezza di sé, della propria unicità, ma anche della condivisione con gli altri, quegli altri che costituiscono la diversità perché ognuno nel mondo virtuale e nello spazio ingioco6, potrà percorrere il suo itinerario e provare le sue sensazioni, sapendo però che ciascuno degli altri farà altrettanto.



2. Fasi del progetto

L'esperienza si è sviluppata in tre momenti:

1. Progettazione
2. Attività in classe
3. Attività in laboratorio

2.1 Progettazione

Incontro fra gli esperti di Seingiochi e gli insegnanti della scuola che ha aderito al progetto, per concordare il tema da affrontare, i libri da utilizzare per le letture in classe, la costruzione dei contesti all'interno del mondo virtuale "ingioco6", in una prospettiva di sviluppo flessibile in relazione alla risposta in itinere dei bambini, alle eventuali difficoltà e/o agli eventuali stimoli che da loro stessi potranno derivare.

Il progetto ha avuto uno sviluppo triennale per permettere ai bambini di prendere consapevolezza e padronanza dell'ambiente virtuale come strumento didattico. Infatti gli incontri del primo anno sono stati dedicati a familiarizzare con i mondi virtuali, a leggere testi semplici e ad esprimere in forma libera ed individuale le loro impressioni sull'esperienza; nel secondo anno, anche sulla base degli esiti positivi, si è passati ad un approccio più complesso scegliendo testi sulla storia egizia e giochi. nel mondo virtuale che richiedevano conoscenze ed abilità di livello superiore; nel terzo anno, quello in corso, il contesto è quello della Storia Etrusca e Romana e si è scelto di iniziare dalla visita alla tomba della Quadriga Infernale di Sarteano o dalla visita di resti romani presenti in Umbria e di proseguire con la lettura di semplici testi sempre legati alla Storia Etrusca o Romana.

2.2 Attività in classe

Letture e analisi di testi

Gli alunni coinvolti nel progetto possono annoverare nella loro esperienza scolastica, la lettura in classe, attraverso la viva voce dell'insegnante, di numerosi testi, di generi ed autori diversi, che vanno da Gianni Rodari a Bianca Pitzorno, da Sheakespeare, a Dante...

Ogni giornata scolastica, per cinque anni, ha avuto uno speciale "Buongiorno" ed un altrettanto bellissimo "Arrivederci a domani", attraverso la lettura di pagine e pagine, fatte di descrizioni affascinanti o di dialoghi quasi recitati, per interpretare al meglio voci di streghe, principi o animali.

Questa fondamentale attività ha avuto, come risultato, non solo quello di formare una classe di lettori accaniti, ma anche di facilitare nei bambini la produzione della parola scritta, sensibilizzandoli infine al tema della cultura prodotta dall'uomo, dalla sua comparsa sulla terra fino ad oggi.

Il primo passo è stato leggere in classe due testi, "Cappuccetto Rosso, Verde, Giallo, Bianco e Blu" di Munari e "Il leone, la strega e l'armadio", tratto dalle "Cronache di Narnia" di Lewis. I due testi erano molto diversi tra di loro, ma entrambi hanno riscosso il favore dei bambini, incontrando i loro gusti ed appassionandoli. In particolare, ciascuno di loro possedeva una copia del libro di Lewis che li aveva talmente interessati da indurli ad acquistare e leggere, per proprio conto, l'intero volume delle "Cronache di Narnia", tutt'altro che scoraggiati dalla "mole" di questo libro. In particolare, pur avendo riservato un'ora alla settimana alla lettura in classe, ciascun bambino portava quotidianamente a scuola il testo e si ritagliava tutti i momenti possibili per proseguire nella lettura sacrificando, se così si può dire, il gioco libero al momento della ricreazione. Inoltre, l'immedesimazione con i personaggi era stata così profonda che nelle descrizioni dei loro testi, i bambini hanno usato efficaci paragoni con i personaggi di Lewis ed in classe, partendo da questi stessi personaggi, sono stati creati poesie ed acronimi.

Durante l'anno 2008/2009, come base per il progetto, si è scelto un argomento del programma di storia: l'antico Egitto dei Faraoni e delle Piramidi. Oltre al testo di storia, in classe sono stati letti testi che, pur trattando di vicende che erano frutto di pura fantasia, al loro interno contenevano numerosissimi approfondimenti di carattere storico, culturale e sociale, legati all'antico Egitto. In questo caso il progetto, oltre che favorire la lettura, ha suscitato anche un naturale interesse all'approfondimento di un argomento di studio.

In quest'anno scolastico, 2009/2010, il trait d'union fra lettura e nuove tecnologie è la storia, in particolare quella etrusca e romana: il mondo etrusco, attraverso lo studio delle testimonianze lasciate sul territorio, e la cultura degli antichi romani, arricchita dalla lettura di classici della letteratura latina, attraverso il genere della favola.

2.3 Attività in laboratorio

“Navigare” il libro, “giocare” con il libro.

Primo anno

- Familiarizzare con l'ambiente: sapersi muovere, saper chattare, scegliere gli avatar, cambiare mondo, navigare nello spazio 3D
- Leggere una storia semplice ambientata all'interno del mondo: ricostruire la/le favola/e seguendo il percorso realizzato nel mondo virtuale
- Documentare ciò che l'esperienza ha significato per ciascuno e per il gruppo classe nel complesso producendo materiale, digitalizzato dagli esperti di Seingioco, che è stato inserito nel mondo virtuale e nel sito dell'associazione



Secondo anno

- Usare l'ambiente virtuale: muoversi nel mondo egizio per approfondire le proprie conoscenze, gareggiare con i compagni partecipando ai giochi legati all'antico Egitto, incontrare personaggi storici e chattare con loro
- Prendere spunto dall'esperienza nel mondo virtuale per costruire racconti semplici o articolati secondo la struttura del libro-game da digitalizzare, a cura dagli esperti di Seingioco, ed inserire nel mondo virtuale e nel sito dell'associazione.

Terzo anno

- Documentare le uscite didattiche spiegando ciò che l'esperienza ha significato per ciascuno con racconti orali, testi, disegni e foto
- Familiarizzare con strumenti, hardware e software, per digitalizzare il materiale prodotto



- Usare l'ambiente virtuale per costruire un museo virtuale in cui ambientare il materiale digitale prodotto; per ricostruire alcuni piccoli elementi incontrati durante le uscite didattiche; per muoversi nel mondo etrusco e romano; per approfondire le proprie conoscenze, per gareggiare con i compagni partecipando ai giochi proposti, incontrare personaggi storici e chattare con loro.

I giochi

Durante le loro esperienze nel mondo virtuale, i ragazzi vengono invitati a partecipare a giochi a tema di difficoltà via via crescente. I giochi proposti variano a seconda dei temi scelti e delle caratteristiche della classe partecipante al progetto.

Prima di cominciare a ciascuno dei ragazzi verrà assegnata una password per accedere al mondo virtuale con i privilegi del "cittadino".



Gli studenti, una volta entrati nel mondo, scelgono un proprio avatar, quindi si recano nell'area del mondo ingioco6 predisposta in base al tema scelto.

A scopo esemplificativo vediamo alcuni dei giochi proposti.

Si inizia con giochi semplici: l'avatar, associato a ciascuno studente, si muove nello spazio 3D per rispondere ad una serie di domande

gioco A

- ad ogni tappa l'avatar incontra un personaggio o un oggetto in grado di porgli la domanda successiva
- ad ogni risposta l'avatar viene spostato all'interno di un percorso prestabilito

gioco B

- ad ogni domanda l'avatar deve andare in giro a cercare un personaggio/oggetto misterioso in grado di fornirgli un indizio utile per rispondere alla domanda
- ad ogni tappa l'avatar incontra un personaggio o un oggetto in grado di porgli la domanda successiva

Successivamente e gradualmente si passa a giochi più articolati:

“Il segreto della tomba di Zooser”

Ad ogni domanda il giocatore deve scegliere fra due o più risposte possibili, una risposta giusta può fargli guadagnare punti e portare il suo avatar verso una nuova meta o può fargli perdere la partita portando l'avatar verso una strada senza uscita che non gli fa continuare il gioco.

“Il personaggio misterioso”

L'avatar, associato a ciascuno studente, incontra un personaggio misterioso del quale lo studente deve indovinare l'identità attraverso una serie di domande.

“Il gioco del grande tempo: la divinità misteriosa”

L'avatar, associato ad un gruppo di studenti, partecipa ad un GDR

- gli studenti vengono divisi in piccoli gruppi
- a ciascun gruppo viene consegnata una "busta chiusa" con le indicazioni del personaggio da interpretare
- a turno ogni gruppo interpreterà il personaggio assegnato mentre gli altri dovranno indovinare di chi si tratta attraverso una serie di domande
- le domande dei vari gruppi, eventualmente scelte in un set prestabilito, verranno poste via chat pubblica
- le risposte verranno date via chat privata (sussurro) così gli altri non se ne potranno avvantaggiare
- durante il gioco, il gruppo che interpreta il personaggio da indovinare può contare su alcuni aiuti: un personaggio misterioso collabora via chat privata (sussurro) o telegrammi; una scheda (pagina web, voce registrata etc.) funge da traccia per la parte da interpretare
- vince il gruppo che indovina per primo
- Il personaggio misterioso assegna i punti ai giocatori.

“Il gioco di Iris e occhio-vivace”

Un libro-game interamente pensato e scritto dai bambini della Scuola primaria “A. Gabelli” ed ambientato nell’antico Egitto

3. Monitoraggio e valutazione

Come: diario dell'esperienza a cura degli insegnanti; rilevazione, mediante schede strutturate, di contenuti e abilità acquisite; analisi dei materiali che gli studenti producono in itinere; presentazione l'esperienza ad altre classi dello stesso ordine di scuola.

Che cosa: qualità della partecipazione degli studenti; ricaduta nella didattica curricolare, sia in termini di conoscenze, sia rispetto alle capacità di astrarre e trasferire in contesti diversi i contenuti e le abilità acquisiti, sia rispetto alle motivazioni e all'interesse per la lettura.

Quello che i bambini hanno "creato"



[Le poesie](#) della 5A (Scuola elementare "Gabelli")



[Il coro](#) della 3A (Scuola elementare "Pestalozzi")



[I racconti dei bambini](#) della 3A (Scuola elementare "Pestalozzi")

4. Conclusioni

Per concludere solo una breve valutazione sul connubio “scuola e nuove tecnologie”: la nostra esperienza ha dimostrato che questo è uno strumento

vincente per “formare” persone in grado di orientarsi in un mondo, dove la complessità delle relazioni, la molteplicità dei linguaggi, la velocità dei processi rende difficile anche agli adulti e, particolarmente, quindi, ai più giovani, scegliere e decidere in maniera critica e consapevole anziché lasciarsi trascinare dalla “piena delle informazioni” e da un uso inconsapevole degli strumenti tecnologici.

A testimonianza di ciò riportiamo una breve descrizione di quanto accaduto quando è arrivato il giorno in cui i bambini di ciascuna classe, separatamente, accompagnati dalla rispettiva insegnante, sono arrivati all'I.T.C. Capitini: sono entrati nel laboratorio di Informatica e si sono seduti ciascuno davanti ad un pc, pronto e predisposto per loro, Grazia Cesarini ha fatto una breve lezione introduttiva sui mondi virtuali, fornendo l'a, b, c del supporto informatico, soltanto gli elementi essenziali per far cominciare a muovere i piccoli nel mondo virtuale. E' bastato veramente poco perché ciascuno di loro cominciasse a navigare nel mondo e prendesse dimestichezza con il nuovo ambiente.

Da allora in poi è stato un susseguirsi di scoperte, per loro e per noi adulti che svolgevamo il ruolo di assistenti insieme a due alunni di Grazia, studenti dell'ITC “Capitini”, Matteo Cirimbilli e Cristina Cammarano, il cui apporto è stato davvero prezioso. I bambini hanno scritto, nella chat di cui è fornito il mondo virtuale, hanno letto a turno la favola mentre la “vivevano” virtualmente, hanno disegnato ed hanno perfino composto una canzone! Ed hanno fatto tanto altro che non è possibile rendere in poche righe, ma hanno agito da protagonisti, imparando a controllarsi ed a controllare il contesto circostante, sempre in un clima gioioso di gruppo.

Pertanto, l'esperienza di “Libringioco” dimostra come il binomio “Libri e nuove tecnologie”, che a molti può sembrare dissacrante, è da considerarsi invece positivamente: due oggetti, il libro e il mondo virtuale, apparentemente così distanti, possono integrarsi perfettamente uscendo entrambi “esaltati e sostanzati” dal loro incontro; due linguaggi, quello della parola scritta e quello molteplice della virtualità che, insieme, hanno letteralmente “scatenato” la creatività, la capacità di astrarre, di ragionare, ponendosi e ponendo domande, di interpretare e di “imparare con gioia”, in bambini di età dagli 8 ai 10 anni.

5. Bibliografia

[1] BONAIIUTI GIOVANNI, CALVANI ANTONIO, RANIERI MARIA – CALVANI ANTONIO (a cura) – (2007) - *Fondamenti di didattica – Teoria e prassi dei dispositivi formativi* – Carocci (Roma)

[2] CALVANI ANTONIO, ROTTA MARIO – (1999) - *Comunicazione e apprendimento in Internet* – Erickson (Trento)

[3] RIVOLTELLA PIER CESARE (a cura) – (1999) - *La scuola in rete – Problemi ed esperienze di cooperazione on line* — Collana Kino Glaz Media (Santhià – VC)

[4] www.activeworlds.com – Active Worlds

[5] www.gabelliperugia.it – 4^Circolo Didattico (Perugia)

[6] www.seingioco.org – Associazione Culturale Seingioco (Perugia)