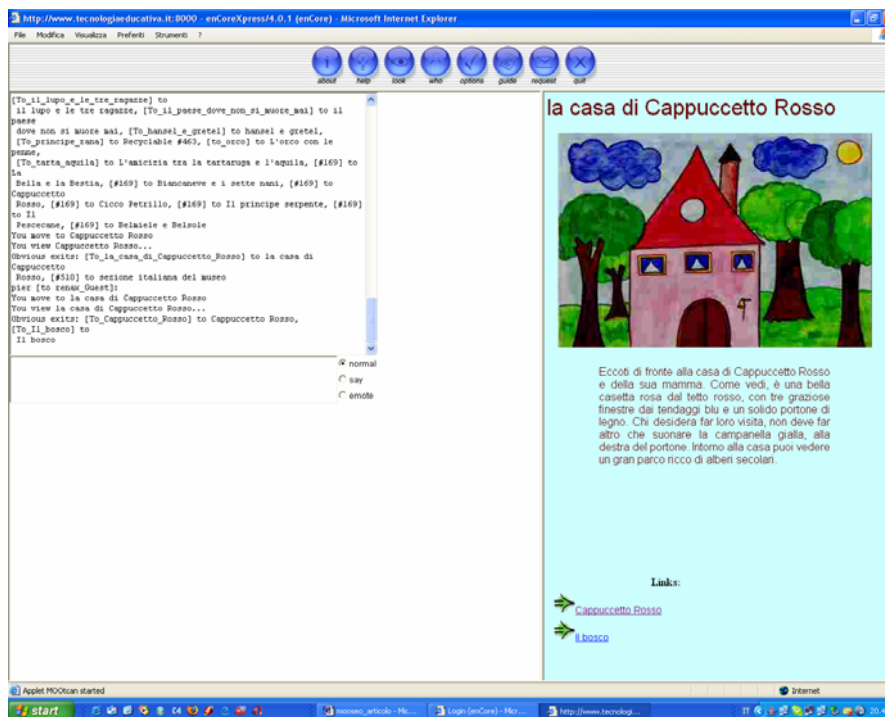


Il MOO¹seo Virtuale delle Fiabe²



Chi si accosta ai temi sempre più dibattuti della didattica supportata dalle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione, senz'altro avrà avuto modo di imbattersi nella convinzione espressa da molti pedagogisti contemporanei, che oggi il miglior modo perché gli alunni apprendano sia quello di farli lavorare su oggetti concreti. E' questo il metodo utilizzato da sempre nella bottega artigiana dove l'apprendista impara l'arte del maestro non soltanto frequentandolo ma cimentandosi, dapprima in modo incerto e sommesso, poi in modo sempre più autonomo e sicuro, nella creazione dell'opera.

E' questo processo che viene indicato dagli studiosi di didattica, con l'etichetta dell'"imparare facendo" e che ha trovato sviluppi sia nell'attivismo che nel costruttivismo.

Questa metodologia anche a livello ministeriale, trova svariati riscontri, ad esempio, nei nuovi orientamenti per la valutazione (a partire dalla Legge 59/97 sull'Autonomia e dal suo regolamento attuativo del 1999³); si è iniziato infatti a parlare sempre più di *competenze*, parola questa che, come è ormai noto, riassume in sé sia componenti di sapere teorico sia componenti di procedure pratiche per risolvere problemi.

Puntare all'*imparare facendo* da una parte, e al valutare *competenze* dall'altra, però, può mettere in crisi alcune pratiche consolidate e soprattutto può far nascere alcuni dubbi in merito a obiettivi educativi primari come la lettura e la scrittura, obiettivi (abilità) di base che sono per l'appunto essenzialmente *competenze*.

Se l'allievo assume la competenza del leggere e quella dello scrivere potrà leggere e scrivere qualsiasi testo e potrà essere informato e informare cioè ricevere informazioni e riuscire a esprimere se stesso: in una parola saprà comunicare.

¹) MUD Object Oriented. Per il significato di MOO si veda ad esempio <http://it.wikipedia.org/wiki/MOO> oppure <http://www.tecnologiaeducativa.it/tecnoedu/articoli/trincea.htm>

²) l'articolo è stato pubblicato su "Scuola e Didattica" (ed. La Scuola BS) n. 18/19 anno 2007

³) Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 27 - Regolamento recante norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'art. 21 della legge 15 marzo 1997, n. 59

Letture e scrittura dunque rivestono da sempre un posto di primo piano tra gli obiettivi della scuola e della scuola primaria soprattutto e, proprio per questo, rivestono un posto d'onore nelle argomentazioni e nei dibattiti della pedagogia e della didattica.

Come dunque facilitare l'acquisizione di tali competenze? Soprattutto come facilitare il processo mediante il quale l'alunno prende amore per la lettura e per la scrittura?

Facendolo leggere. Facendolo scrivere.

Meglio: facendolo leggere e scrivere insieme agli altri.

Meglio ancora: facendolo leggere e scrivere insieme agli altri *immergendolo* nella lettura e nella scrittura, ponendolo cioè *al centro, dentro* il libro e la pagina bianca.

Il Mooseo Virtuale delle fiabe ideato dal prof. Filippo Viola⁴, promosso dall'Ufficio Scolastico Provinciale di Venezia ed esteso da quest'anno a una rete di scuole del territorio regionale Veneto, vuole essere un mezzo messo a disposizione dalle TIC per la costruzione (alcuni parlerebbero di co-costruzione⁵) delle competenze di base.

Scrivono bene Romolo Pranzetti: "Quasi tutti gli strumenti interattivi e comunicativi, per essere utilizzati, richiedono un incremento delle abilità espressive orali e scritte (...); l'invenzione, la comunicazione, l'argomentazione, la relazione finale sono tutte fasi indispensabili per arrivare ad un prodotto compiuto abbastanza chiaro e comprensibile anche dagli altri. (...) Il social software in generale, tende ad accrescere le abilità in campo linguistico in modo spontaneo e naturale, sia per il fatto che con tali strumenti la comunicazione si rivolge a destinatari vivi e reali e quindi viene accresciuta la motivazione; sia perché attraverso tali mezzi la sperimentazione letteraria, poetica ed audiovisiva risulta abbastanza semplice"⁶

Il Mooseo Virtuale delle fiabe infatti, chiede agli allievi non solo di acquisire dimestichezza con una fiaba leggendola, ma anche di farla conoscere ai compagni mediante alcune procedure standard e sotto la guida degli insegnanti: evidenziandone la struttura e descrivendo i luoghi e gli ambienti dei personaggi con disegni, con nodi logici, con la descrizione delle situazioni, dei ruoli e dei dialoghi; facendo parlare i personaggi della fiaba, arricchendo i suoi luoghi deputati, interagendo con i vari personaggi, ricoprendo il loro ruolo e scambiando impressioni con altri allievi visitatori. In una parola *presidiando* la fiaba!

Ogni passaggio sembra fondamentale e offre svariate possibilità educative anche in chiave multidisciplinare. Dapprima la lettura della fiaba, quindi la sua mappatura, delineando di essa il grafo⁷ o la sua mappa concettuale, con l'ausilio di software appositi⁸ ma anche a mano libera; poi sviluppando l'analisi dei personaggi, delle situazioni, dei ruoli e la riproposizione grafica degli ambienti; finalmente offrendo la possibilità di interagire coi personaggi e con i visitatori della fiaba in rete. Infatti il Mooseo virtuale delle fiabe spinge gli allievi a scambiarsi informazioni, a provare ruoli⁹ ed a inventare situazioni mediante una semplice chat testuale accompagnata dai luoghi e dal racconto della fiaba che si sta visitando. Proprio questo fa sì che il bambino o il ragazzo si eserciti nella scrittura e costruisca percorsi narrativi quasi senza accorgersene e *divertendosi*.

Il Mooseo Virtuale delle fiabe sembra infatti rispondere alle esigenze della didattica contemporanea anche per altri motivi.

⁴) Si occupa di formazione, progettazione didattica e formativa, Internet, reti di computer, ambienti artificiali di apprendimento, didattica ludica. Referente regionale Veneto del progetto eTwinning. È autore, con Lucia Furlanetto, del libro di testo LIBERAMENTE INFORMATICA - Imparare nei mondi di Windows, di Linux e dell'open source, Zanichelli Editore, 2006. Si veda anche www.tecnologiaeducativa.it.

⁵) http://www.formare.erickson.it/archivio/settembre_05/editoriale.html oppure <http://www.bdp.it/rete/mercadante.htm>

⁶) Romano Pranzetti, Il Blog va a scuola, liberamente scaricabile in rete da http://www.comeweb.it/edublog_c.pdf

⁷) <http://it.wikipedia.org/wiki/Grafo>

⁸) Per l'uso didattico delle mappe concettuali si veda <http://www.pavonerisorse.to.it/cacr/mappe>, mentre un software gratuito per scopi educativi è IHMC CmapTools version 4.03 scaricabile da <http://cmap.ihmc.us/download/index.php>

⁹) Non a caso il progetto ha visto la partecipazione di Beniamino Sidoti, esperto in giochi di ruolo. Si veda <http://www.rill.it/inediti/giocareracontare.htm> B. Sidoti, Giochi con le storie, Modi, esercizi e tecniche per leggere, scrivere e raccontare, La Meridiana, Molfetta (BA) 2005

Invero esso sembra allinearsi alle posizioni di chi, ascoltando i bisogni delle nuove scolaresche, propone una didattica che abbia come punto qualificante e come nocciolo propulsivo il *divertimento* dell'allievo. Senza andar troppo lontano nel tempo e senza scomodare l'attivismo di Rogers¹⁰, si svolge in questi ultimi anni un acceso dibattito sull'argomento¹¹. Un titolo di un articolo di **Don Tapscott**, guru canadese del management, professore all'università di Toronto, è in questo senso illuminante: "Critici, smaliziati, sicuri di sé vogliono imparare divertendosi"¹²

Don Tapscott delinea in otto punti un nuovo modello di apprendimento:

"Dall'apprendimento lineare a quello ipermediale... Dall'istruzione alla costruzione e alla scoperta... Dall'istruzione incentrata sull'insegnante a quella incentrata sullo studente...

Dall'assimilare nozioni all'apprendere a navigare e a imparare... Dall'apprendimento scolastico a quello di tutta una vita... Da un apprendimento in "taglia unica" a un apprendimento personalizzato... Dall'imparare come tortura all'imparare come intrattenimento... Dall'insegnante come trasmettitore all'insegnante come coadiutore".

E' chiaro che il MOOseo virtuale delle fiabe vuole rispondere a tutte queste esigenze e in particolare alle ultime due che rivestono una grande e decisiva importanza perché la scuola non perda la sua battaglia con le nuove generazioni.

Il gioco insomma è al centro dell'attenzione e del progetto educativo e non a caso, il MOO è nato e si è sviluppato essenzialmente come piattaforma di gioco in rete. Ma il MOOseo Virtuale delle Fiabe non ha nulla a che vedere con i videogiochi sofisticati e tridimensionali di ultima generazione. Esso si presenta piuttosto povero con la sua grafica bidimensionale e con gli strumenti di interazione essenzialmente testuali. Insomma l'ambiente si presenta molto scarno; ma proprio questo difetto - che sembra comprometterne a tutta prima la sua validità - è il suo valore aggiunto. La sua povertà è stata una scelta didattica dettata da una convinzione di fondo: non è una robusta e scintillante tecnologia a fare, come per magia, un progetto didattico ben strutturato e proficuo ma, al contrario, è un progetto didattico robusto a far sì che la tecnologia utilizzata sia ben strutturata e proficua. Così si è voluto venire incontro alle esigenze di chi, *stracciandosi i vestiti* di fronte allo scandalo delle nuove tecnologie accusa queste ultime di esser causa di perdita irriversibile di importanti forme di sapere¹³.

Insomma il MOOseo Virtuale delle Fiabe ha voluto mediare tra le due radicali convinzioni pro e contro le TIC nella didattica cercando aristotelicamente il giusto mezzo anche nell'impianto tecnologico; e dal successo riscontrato tra le scuole, tra i docenti e gli allievi partecipanti, sembra abbia centrato nel segno.

Pietro Gavagnin¹⁴

¹⁰) C. Rogers, *Libertà di apprendimento*, Astrolabio, Roma

¹¹) E' di qualche anno fa l' acceso scontro letterario tra Lucio Russo e Francesco Antinucci.

Lucio Russo, *Segmenti e Bastoncini*, Feltrinelli, Milano 2000

Francesco Antinucci, *La Scuola si è Rotta*, Laterza, Bari 2001

¹²) L'articolo è ancora disponibile in rete <http://www.psicopolis.com/ASpED/Don%20Tapscott.htm>

¹³) Raffaele Simone, *La Terza fase - Forme di sapere che stiamo perdendo*, Laterza, Bari 2000.

¹⁴) Docente di Filosofia e Storia si occupa di Nuove Tecnologie nella didattica e di programmazione web