

MOOseo

PROGETTO MUSEO VIRTUALE DELLE FIABE

Guida al gioco

nel MOOseo virtuale delle fiabe

Enrico Busani Lucia Furlanetto Filippo Viola

ENRICO BUSANI LUCIA FURLANETTO FILIPPO VIOLA

PROGETTO MUSEO VIRTUALE DELLE FIABE

Guida al gioco nel

“MOOseo virtuale delle fiabe”

© Ufficio Scolastico Provinciale Venezia
V. Muratori, 5 • 30173 Mestre (VE)
Tel. 0412620901 • Fax 0412620997

Sommario

Premessa

CAPITOLO 1: PRIMI GIOCHI

Livello 1 - visita "silenziosa"	3
Livello 2 - "chiacchiera nelle stanze"	4
Livello 3 - lo studente è il "geografo del mondo"	5
Livello 4 - Giochi propedeutici al gioco di ruolo	6

CAPITOLO 2: GIOCO DI RUOLO: VISITA GUIDATA AL MOOSEO

Tipologia di visitatori	9
Lato personaggi della fiaba	9
Lato visitatori	11
Lato osservatore	11

CAPITOLO 3: GIOCHI CON GLI OGGETTI DEL MOOSEO

"Caccia ai diamanti"	13
Indicazioni per chi prepara il gioco	14
Indicazioni per chi gioca	17
Gioco di Hansel e Gretel	17
"Trova la frase"	18
Indicazioni per chi prepara il gioco	18
"Trova il tesoro"	19
Indicazioni per chi prepara il gioco	19
Gioco dello spazzino	19
Note	20

Premessa

La presente guida può essere letta come un documento a se stante; si consiglia però, ai fini di una lettura più agevole, di visionare prima le sezioni relative alla "modalità lettore e autore" della "Guida tecnica al Mooseo delle fiabe". Si presuppone anche che il lettore sia a conoscenza del funzionamento generale e delle caratteristiche dell'ambiente virtuale.

Primi giochi

Questa sezione fornisce indicazioni su come utilizzare nella didattica - a diversi livelli - il Mooseo delle fiabe, inteso come luogo da esplorare e in cui entrare in contatto con personaggi veri e virtuali.

Livello 1 - visita “silenziosa”

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.

A questo livello di utilizzazione non è necessario che gli studenti usino la *chat* per comunicare con i personaggi o con gli altri visitatori.

Obiettivi

- saper raggiungere il MOOseo delle fiabe ed effettuare il “login”
- conoscere le tre zone (vedi Guida tecnica al MOOseo delle fiabe) in cui è organizzato l'ambiente
- saper vedere chi si trova in quel momento in una stanza utilizzando lo strumento **look**
- saper interagire con gli altri giocatori
- sapersi spostare e, soprattutto, orientare negli spazi virtuali del MOOseo

Possibili giochi:

“Vediamoci a...”: gli spostamenti dentro le “stanze” possono essere guidati dall'obiettivo di ritrovarsi in uno stesso luogo. Durante la visita silenziosa, mentre gli studenti stanno esplorando liberamente le fiabe, viene comunicato un “luogo” dove darsi appuntamento (per esempio: la “botola” de “I tre porcellini”; il “bosco buio” di “Biancaneve e i sette nani” ecc.). Chi arriva per primo vince e può decidere il luogo dell'appuntamento successivo.

“Rincorrersi nel MOOseo”: Questo gioco può essere effettuato solo se i giocatori sono presenti contemporaneamente nella stessa aula di informatica. Un bambino entra in un ambiente virtuale del MOOseo e poi lo comunica a voce alta a tutti gli altri. Il primo che arriva nello stesso luogo virtuale ha il diritto a chiamare...

“Ti ho trovato sardina!” (*variante del gioco precedente*): Un giocatore, con un *nickname* conosciuto da tutti, è la “sardina”; gli altri giocatori sono i “predatori”.

Svolgimento: la sardina si connette per prima e scappa nelle varie stanze; dopo un minuto i predatori si connettono e cercano la sardina, che può stare ferma in una stanza oppure muoversi. Quando un predatore trova la sardina può, a suo piacimento, riferire che è riuscito nell'intento. A quel punto la sardina dovrà scappare e seminare tutti i predatori che la inseguono. Tutto questo fino alla fine del tempo stabilito. A questo punto, la sardina con **look** potrà vedere i predatori che in quel momento sono nel suo stesso posto. Vincerà il predatore che è con lei o, nel caso di più inseguitori, quello arrivato per primo nella stanza.

“Nascondino nel mooseo”: in modo simile a come accade in un ambiente non virtuale, più giocatori si “nascondono” nelle varie stanze di una fiaba e devono essere cercati e trovati da un compagno.

Livello 2 - “chiacchiera nelle stanze”

Prove libere di *chat*. Consiste nel muoversi dentro al museo o dentro un'unica fiaba, “chiacchierando” liberamente con gli altri visitatori e con i personaggi virtuali

Obiettivi

- saper raggiungere la fiaba scelta
- saper utilizzare lo strumento **options** per identificarsi con un nome
- saper attivare l'opzione **say** per dialogare con gli altri visitatori e i personaggi
- saper interagire con gli altri giocatori
- iniziare a conoscere la scrittura veloce e sintetica tipica del *chatting*
- assumere comportamenti corretti in contesti di *chatting* (*netiquette*)

Possibili giochi:

“Chi cerca trova”: scopo del gioco è quello di raggiungere in breve tempo il luogo indicato da messaggi o indizi lasciati nei vari ambienti per conquistare il premio finale.

PARTECIPANTI: Possono essere gruppi di 6 con un' insegnante guida

GIOCO: Prime indicazioni orali dell'insegnante guida:

- 1) Entra nel MOOseo
- 2) Scegli un nuovo nome utilizzando lo strumento **options**
- 3) Raggiungi la fiaba di Hansel e Gretel
- 4) In ogni stanza che visiterai devi lasciare un indizio e porre attenzione ad altri messaggi che troverai per poter proseguire il tuo percorso verso la meta.

ESEMPIO DI CONDUZIONE DEL GIOCO: Raggiunto l'inizio della storia, l'insegnante guida lascia un primo messaggio in chat:

“La mamma di H. e G. prepara una torta per tutti i bambini, siete invitati anche voi”

TUTTI DEVONO RAGGIUNGERE L'AMBIENTE CUCINA

Qui chi prima arriva lascia un messaggio o indizio. Possono essere anche errati, quindi chi partecipa al gioco deve porre attenzione a quanto viene indicato in chat.

Tutti leggono e scrivono un loro messaggio ed iniziano a seguire un loro percorso.

L'insegnante guida lascia l'unico vero messaggio che porterà verso la giusta strada da seguire. Gli alunni, per intuizione o tentativi, dovranno saper individuare e seguire la traccia lasciata dall'insegnante:

“H. mostra i suoi giochi ai suoi amici”

TUTTI DEVONO ANDARE IN CAMERETTA DI HANSEL E GRETEL

Qui chi primo arriva lascia un messaggio e prosegue. Chi non è arrivato in questo punto perché in altro ambiente, dovrà sapersi spostare celermente per trovare l'ambiente dove ci sono i messaggi lasciati dagli altri partecipanti al gioco.

“Andiamo tra gli alberi”

TUTTI RAGGIUNGONO IL BOSCO

“Corri sulla strada bianca e prendi il dolce nella stanza di marzapane, fai in fretta”

TUTTI RAGGIUNGONO L'INTERNO DELLA
CASSETTA DI MARZAPANE

Chi primo arriva vince e sarà premiato.

Livello 3 - lo studente è il “geografo del mondo”

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 l'insegnante lo riterrà opportuno, questi grafi potranno essere realizzati anche con Word o meglio con programmi specifici per la costruzione di mappe come FreeMind o CmapTools.

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.

Obiettivi

- approfondire la conoscenza dei grafi
- sapersi orientare negli spazi virtuali del MOOseo, ricavando dai percorsi effettuati le relazioni tra i luoghi (grafo)

Livello 4 - Giochi propedeutici al gioco di ruolo

Obiettivi

- saper cambiare il proprio nome utilizzando lo strumento **options**
- saper fornire e interpretare correttamente informazioni veicolate in contesti di *chatting*
- saper assumere un ruolo e far proprio un punto di vista diverso da quello normalmente assunto
- saper inventare personaggi e storie

Tiriconoscomascherina (“nascondersi dietro il proprio nome”)

Questo gioco deve essere fatto tra ragazzi che si conoscono fisicamente tra loro. Ha anche, come obiettivi specifici:

- conoscere se stessi (attraverso l'esplicitazione di quelli che possono essere gli aspetti maggiormente significativi del proprio carattere, dei propri interessi, dei propri sogni)
 - conoscere maggiormente il proprio gruppo classe
-

Ogni ragazzo, utilizzando il pulsante **options**, sceglie il nome con cui giocare ed eventualmente lo associa a un "genere" e ad una breve descrizione. Muovendosi nello spazio virtuale di alcune stanze da definirsi del MOO, può chiacchierare liberamente e fare domande agli altri giocatori per cercare di scoprire chi si nasconde sotto ogni *nickname*.

Per una buona riuscita del gioco, è indispensabile però dare la regola che le risposte date alle domande fatte dagli altri giocatori dovranno essere rispondenti alla realtà.

Alla fine della sessione si fornisce ai giocatori una tabella simile a quella della pagina seguente.

GIOCO DEL TIRICONOSCOMASCHERINA	
Nickname	Nomi "veri" dei partecipanti
Nick1	
Nick2	
Nick3	
Nick4	
Nick5	
Nick6	
.....	

Vince il giocatore che viene meno riconosciuto e che riconosce più partecipanti.

Il punteggio si assegna così:

+10 per ogni riconoscimento

-10 ogni volta in cui si è riconosciuti.

Gioco delle differenze classico

Questo gioco può essere fatto tra ragazzi di classi diverse, anche fisicamente distanti.

I ragazzi vengono divisi in:

- gruppo degli osservatori n. 1, rappresentato da un personaggio (Sherlock)
- gruppo degli osservatori n. 2, rappresentato da un personaggio (Colombo)
- gruppo dei maschi presso una stanza definita di una delle fiabe
- gruppo delle femmine presso un'altra stanza definita della stessa fiaba

Sherlock e Colombo fanno la spola tra i due luoghi virtuali, pongono domande e cercano di scoprire quali sono le donne e quali gli uomini.

Il gruppo delle donne cerca di dimostrare di essere il gruppo delle donne.
Il gruppo dei maschi cerca di fare lo stesso (di dimostrare di essere il gruppo delle donne).

I due gruppi di osservatori devono in un tempo determinato porre un certo numero di domande per scoprire il genere dei due gruppi, in caso di parità vince chi ha indovinato nel tempo più breve.

Gioco delle differenze multiplo (versione individuale del gioco precedente)

Ogni singolo giocatore riceve una busta con il *nickname* con cui giocare e, utilizzando il pulsante **options**, lo attiva e lo associa a un genere “neutro”. Ponendo domande mirate, cerca quindi di scoprire il genere di tutti gli altri giocatori (spazi virtuali: stanze da definirsi di una fiaba del MOO, in cui ognuno può muoversi liberamente).

Alla fine della sessione si fornisce ai giocatori una tabella:

GIOCO DELLE DIFFERENZE MULTIPLO	
Nickname	Genere (maschio o femmina)
Nick1	
Nick2	
Nick3	
Nick4	
Nick5	
Nick6	
.....	

Vince il giocatore che riconosce il genere del maggior numero di partecipanti.

Il punteggio si assegna così: +10 per ogni riconoscimento

Gioco delle Storie

Ogni giocatore si sceglie un *nickname* e si inventa un personaggio. Lo interpreta raccontandone la storia. Alla fine di ogni sessione assegna un punteggio alle storie/personaggi degli altri giocatori, in base a un suo giudizio libero.

GIOCO DELLE STORIE	
Nickname	Storia (punteggi da 1 a 5)
Nick1	
Nick2	

Nick3	
.....	

Vince chi riceve il punteggio totale più alto, che è evidentemente determinato sia dall'apprezzamento ricevuto dalla storia sia dalla capacità di non farsi riconoscere.

Gioco di ruolo: visita guidata al MOOseo

I ragazzi svolgono il compito di ciceroni del MOOseo, presidiando le fiabe, impersonando i personaggi e accompagnando piccoli gruppi classe nella visita.

Un personaggio principale accoglie i visitatori all'ingresso del MOOseo e li accompagna nella sua fiaba.

Gli altri personaggi sono fermi nei diversi luoghi, in attesa che arrivino i visitatori oppure, se necessario, organizzano per loro attività nelle varie "stanze".

Tipologia di visitatori

Durante una visita vi sono tre tipologie possibili di giocatori:

- personaggi della fiaba
 - visitatori
 - osservatori
-

Lato personaggi della fiaba

Mentre è relativamente semplice e veloce mostrare ai ragazzi come sia possibile scegliere - attraverso lo strumento **options** - il *nickname* adatto al ruolo da interpretare, è invece molto più complicato assumere il ruolo, sentirsi cioè davvero il Lupo o la Sirenetta e parlare, raccontare, spostarsi come se effettivamente si fosse il Lupo e la piccola sirena. Ancora meno facile è mantenere questo ruolo per tutta la durata della sessione di lavoro. Sulla base dell'esperienza acquisita, il ruolo di personaggio della fiaba è il più difficile da giocare.

Per questo è indispensabile prevedere tutta una fase di giochi propedeutici (che possono essere quelli ipotizzati nel **livello 4** o altri simili, da decidere in base alle caratteristiche della singola classe) e anche, crediamo, pensare ad attività propedeutiche specifiche (da svolgere sia nel MOOseo sia fuori di esso). Naturalmente, interpretare i personaggi presume anche una buona conoscenza della fiaba da parte dei ragazzi e degli adulti che li impersoneranno nel gioco.

Attività che possono precedere il gioco

- **Lettura della fiaba**, utilizzando la versione reperibile nella stanza d'ingresso di ogni fiaba del MOOseo o, se ritenuto opportuno dall'insegnante, confrontandone e commentandone diverse versioni.
 - **Scrittura di recensioni**, per rendere più sicura la comprensione del testo e per focalizzare l'attenzione sui personaggi, sui loro comportamenti, sul loro ruolo e sulle loro caratteristiche. Leggere attentamente la fiaba e scrivere le recensioni si sono dimostrate attività molto importanti per l'avvio a una prima riflessione sui personaggi e quindi fasi decisive per passare successivamente al gioco di ruolo.
 - **Scrittura di altri testi, propedeutici al gioco di ruolo**: Un'attività importante, in questa direzione, può essere la scrittura di **“presentazioni”**. Ogni ragazzo sceglie, fra i personaggi della fiaba, quello che preferisce. È anche possibile ideare nuovi personaggi che possono affiancare quelli descritti nel testo (per esempio, per la fiaba de “I tre porcellini”, una classe ha immaginato due personaggi aggiuntivi, con ruolo di osservatore: il Corvo Ficcanaso e il Coniglio Curioso). Per ogni personaggio vengono scritte individualmente delle presentazioni, cioè dei testi in cui il personaggio si “presenta” ad un pubblico di immaginari visitatori della fiaba. Questo lavoro è poi seguito da un lavoro di gruppo: tutti i Lupi Neri si riuniscono per scrivere in modo cooperativo (sulla base dei propri lavori individuali) la presentazione del Lupo Nero, tutti i Corvi per sintetizzare quella del Corvo Ficcanaso ecc.ⁱⁱ
 - **Attività di drammatizzazione, sempre propedeutiche al gioco di ruolo**: Per rinforzare la capacità di immedesimarsi davvero in un personaggio e - soprattutto - andare oltre alla semplice presentazione per interagire attraverso dei dialoghi, si possono improvvisare brevi e
-

divertenti drammatizzazioni: a computer spenti, chiacchierate in classe fra chi interpreta il Lupo Nero, chi è il Porcellino Maggiore, chi è il Corvo ecc.

Lato visitatori

Anche per i visitatori, come accade per la visita ad ogni altro museo, è consigliata una - anche se molto più breve! - preparazione.

Sarebbe importante che i ragazzi avessero un'idea di quello che stanno per "vedere" e delle modalità di visita. Occorre per esempio che, come nelle visite guidate ai musei del mondo consueto, il gruppo dei visitatori segua il cicerone (i ciceroni) senza spargersi in modo disordinato nelle "stanze" (quindi è utile sapere già spostare tra le "stanze" e sapere come è possibile "parlare" con il cicerone, i personaggi virtuali e gli altri visitatori). È anche necessario non "gridare"ⁱⁱⁱ, aspettare il proprio turno nelle conversazioni senza aggredire il cicerone e rispettare le regole (*netiquette*).

Come attività propedeutiche alla visita "lato visitatore", potrebbero essere utili quelle previste nel **Livello 1 - visita "silenziosa"** e nel **Livello 2 - "chiacchiera nelle stanze"** o altre attività simili.

Visitatori speciali: Se tra i visitatori ci sono dei ragazzi con particolari necessità, come in ogni altra visita guidata, i ciceroni dovrebbero essere anticipatamente avvertiti, in modo da organizzare percorsi semplificati. In alternativa, potrebbe comunque essere lo stesso insegnante di sostegno ad "accompagnare" i ragazzi, evitando comunque di fare la visita con gruppi numerosi (troppo "rumore"^{iv}).

Lato osservatore

Un docente (o un ragazzo che conosce bene il MOOseo) potrebbe avere il ruolo di "osservatore", interpretando un personaggio che segue in modo "leggero" quello che accade durante la visita (un'Ape, un piccolo Uccello che si sposta velocemente nello spazio del MOOseo, utilizzando lo strumento **who**).

Si dovrebbe trattare di "osservazione partecipata": chi osserva è un giocatore come gli altri che però ha il compito di registrare e analizzare l'interazione che avviene in un dato luogo tra visitatori e personaggi.

Una scheda di analisi da fornire all'osservatore per facilitarne il compito potrebbe prevedere le seguenti voci:

- Situazione iniziale di gioco: cosa succede prima che inizi l'attività e come inizia
 - Osservazione dell'attività di gioco: momenti particolari come discussioni significative tra i personaggi e i visitatori (se si vuole conservare frammenti interessanti di una conversazione si può selezionare col mouse
-

il testo nell'area e copiarlo poi come di consueto con <CTRL-C> nel notebook del sistema operativo).

- Osservazione delle dinamiche relazionali: sia quando gli interpreti del ruolo parlano come se stessi sia quando interpretano i personaggi
 - Meccanismi narrativi: costruzione dei dialoghi, costruzione e negoziazione della realtà di gioco del MOOSeo (quanto i partecipanti giocano davvero al museo della fiaba). Lessico dentro e fuori il gioco: scherzoso ludico, serio ludico. Lessico/codice in comune.
 - Interpretazione del ruolo: enfasi nell'interpretazione del ruolo e entrate e uscite dal ruolo.
-

Giochi con gli oggetti del MOOSEO

Questa sezione fornisce indicazioni tecniche su come costruire alcune tipologie di giochi all'interno dell'ambiente virtuale.

“Caccia ai diamanti”

Questo gioco si può per ora giocare in due fiabe: “Hansel e Gretel” e “I tre porcellini”. Come amministratori del MOOSEO, nella versione su cd-rom abbiamo già inserito nell'ingresso di ognuna di queste fiabe 2 bauli e 18 diamanti, che hanno come descrizione:

7 Diamante da 1 carato! - 5 Bravo, questo diamante vale 2 carati! - 4 Ottimo, questo diamante vale 3 carati! - 2 Grande, hai trovato un diamante da ben 4 carati!

Tuttavia se qualcuno volesse creare altri diamanti in altre fiabe, può farlo seguendo le indicazioni del paragrafo “Indicazioni per chi prepara il gioco”. La lettura di questo paragrafo può essere utile anche per imparare come si costruisce un gioco nel MOOSEO.

I livello

Scelta una delle due fiabe, i giocatori in un tempo dato (per esempio 15 minuti) devono trovare i 18 diamanti e raccogliarli nel proprio zainetto virtuale. Vince chi ne ha raccolto il maggior numero.

Note tecniche:

- per essere sicuri di vedere tutti gli oggetti presenti nel luogo in cui ci si trova si deve fare clic col mouse sul pulsante “Look” della barra degli strumenti (v. figura n°1, nella pagina successiva)
- per raccogliere un oggetto bisogna scrivere con opzione normal nella zona C dell'ambiente di lavoro (vedi pag. 2 della Guida tecnica) *get nomeoggetto*. Per esempio, se l'oggetto presente nella stanza si chiama “diamante1” occorrerà scrivere *get diamante1*. Ovviamente - come nei mondi consueti - si possono raccogliere solo gli oggetti presenti nella stanza in cui ci si trova. Gli oggetti raccolti vanno a finire nel proprio zainetto

virtuale. Infatti se si clicca di nuovo sul pulsante “Look” gli oggetti presi scompariranno dalla stanza (il pulsante “Look” serve per aggiornare la visualizzazione della stanza)

- per vedere gli oggetti presenti nel proprio zainetto occorrerà con opzione “normal” nella zona C dell’ambiente di lavoro scrivere “look me”, in questo modo si farà apparire nella zona B l’elenco degli oggetti presenti nello zainetto

Allo scadere del tempo fissato il docente animatore del gioco chiederà a ogni ragazzo di scrivere con opzione normal nella zona C “look me” e in questo modo ogni ragazzo potrà verificare quanti diamanti ha nel proprio zainetto.

Attenzione: se un giocatore che ha nel proprio zainetto un oggetto si disconnette dal gioco perderà tutto il contenuto del suo zainetto e il relativo punteggio.

II livello

I giocatori vengono divisi in due squadre. Nella stanza di ingresso della fiaba ci sono due bauli, uno per ogni squadra. I giocatori, in un tempo dato, devono trovare, raccogliere e depositare all’interno del baule della propria squadra i 18 diamanti di quella fiaba. Vince la squadra che ne raccoglie di più.

III livello

Questi diamanti, come i veri diamanti, non hanno tutti lo stesso valore; ce ne sono da 1 carato, da 2 carati, da 3 carati, da 4 carati. I giocatori vengono divisi in due squadre. Nella stanza di ingresso della fiaba ci sono due bauli, uno per ogni squadra. I giocatori, in un tempo dato, devono trovare, raccogliere e depositare all’interno del baule della propria squadra i diamanti presenti nella fiaba in cui giocano. Vince la squadra che raggiunge il maggior numero di carati complessivi.

Indicazioni per chi prepara il gioco

Per preparare il gioco non è sufficiente accedere all’ambiente virtuale come semplice visitatore, ma è necessario possedere un account con privilegi particolari, chiamato “builder”, cioè “costruttore”. E’ necessario quindi che il docente che si accinge a tale operazione, richieda un account di questo tipo. I nuovi parametri (User ID e password) andranno inseriti negli appositi campi della home page del museo, cliccando poi sul pulsante “Log in”.

Come creare diamanti e bauli

All’interno dell’ambiente di lavoro, cliccare sul pulsante “object” della barra degli strumenti (v. figura n°1).

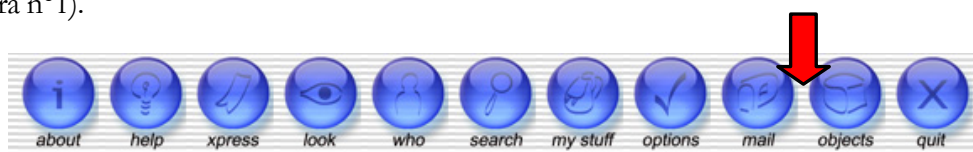


figura n° 1

Nella successiva finestra "Xpress Object Editor" (vedi figura n° 2) click su "Create New Object":

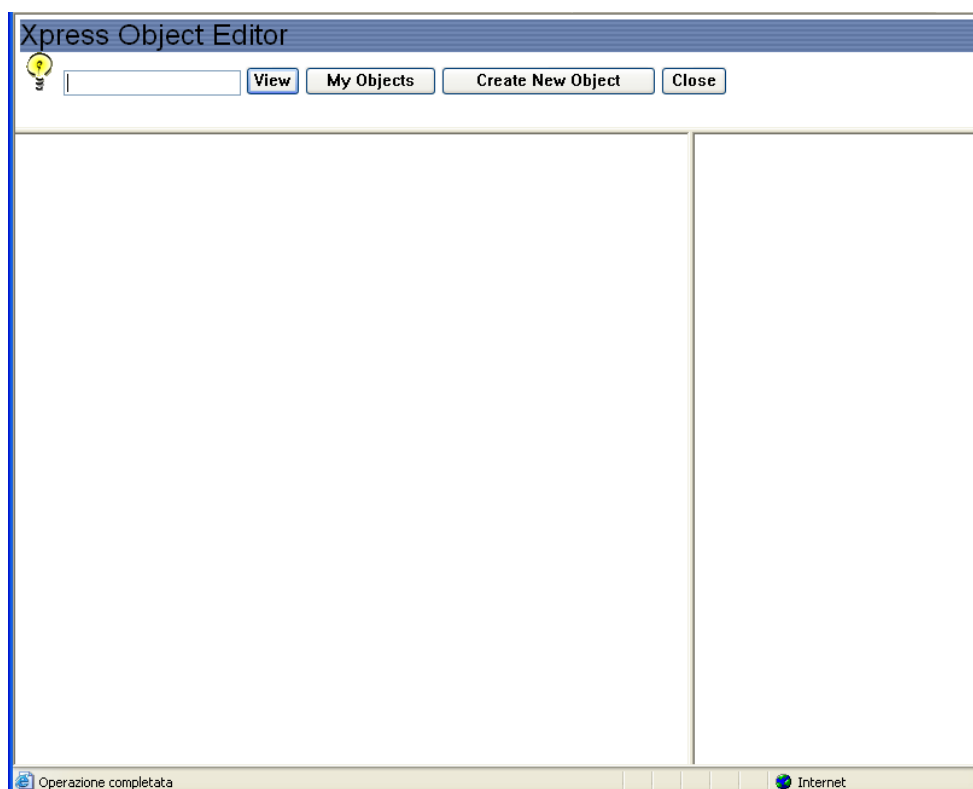


figura n° 2

Click sul link "Basic Objects", quindi su "generic thing" per un diamante e su "generic container" per un baule. Inserire il nome rispettivamente del diamante o del baule e fare click sul pulsante "Create" e quindi su "OK". Attenzione: non possono esserci due oggetti con lo stesso nome; quindi si suggerisce di numerare diamanti e bauli (per esempio: diamante1, diamante2, ecc.).

Quando si crea un oggetto esso non viene collocato in una stanza specifica. Per fare ciò è necessario posizionarsi all'interno della stanza desiderata e "depositare" l'oggetto digitando il comando *drop nome_oggetto* (per maggiori informazioni vedi più avanti il paragrafo "Come operare con diamanti e bauli").

Naturalmente quanto è stato detto per la creazione di diamanti e bauli vale anche per la creazione di qualsiasi altro oggetto o contenitore.

Come inserire la descrizione dei diamanti

Nella finestra "Xpress Object Editor" (vedi figura n°2) cliccare sul pulsante "My objects". Nella lista di oggetti esistenti (cioè già creati) visualizzati nella parte destra dello schermo (vedi figura n°3), cliccare sul nome dell'oggetto desiderato. All'interno del menu a tendina "Select option to edit" selezionare la voce "Edit description".

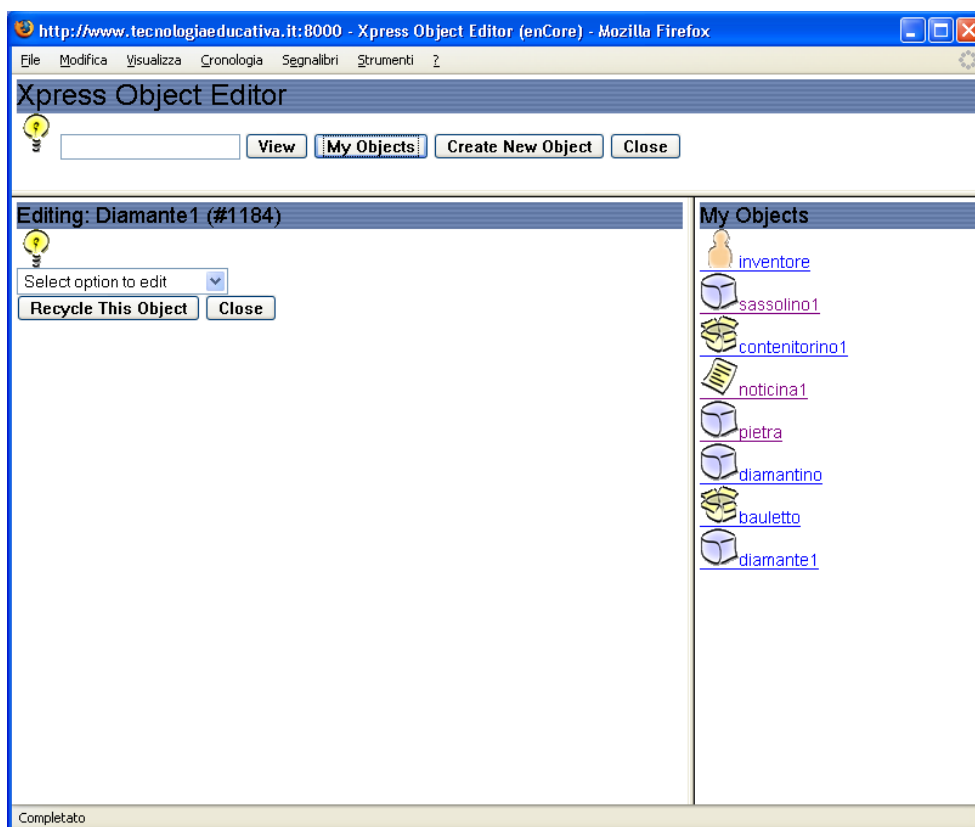


figura n°3

All'interno del campo di testo "Description", digitare il testo della descrizione (ad esempio: Bravo! Hai trovato un diamante da ben 4 carati!). Il testo deve essere precedentemente trattato secondo la procedura illustrata nella "Guida tecnica al Mooseo virtuale delle fiabe", alla voce: "Trattamento dei caratteri particolari").

Impostare l'allineamento del testo ("Allignment") a left.

Salvare le modifiche cliccando sul pulsante "Save Changes".

Cancellazione di un oggetto

Dopo aver visualizzato l'elenco degli oggetti, cliccando sul pulsante "My Objects" e quindi sul link relativo all'oggetto che si intende cancellare, è sufficiente cliccare sul pulsante "Recycle this Object".

Indicazioni per chi gioca

Premessa

Si consiglia per una più agevole partecipazione al gioco di aver già acquisito una certa familiarità con l'ambiente del museo attraverso i giochi descritti nel primo e nel secondo capitolo della presente guida.

Come operare con diamanti e bauli

Per operare con un oggetto, il giocatore deve trovarsi in una stanza in cui l'oggetto stesso sia presente.

Per tutte le operazioni che seguono è necessario selezionare nella finestra di sinistra la modalità "normal" (per maggiori informazioni si rimanda alla pag. ... della Guida tecnica al Mooseo virtuale delle fiabe) e quindi digitare all'interno della finestra stessa i comandi di seguito descritti avendo cura di rispettare in modo puntuale la correttezza della sintassi.

- *prendere un diamante:* **get nome_diamante**
- *depositare un diamante:* **drop nome_diamante**
- *aprire un baule:* **open nome_baule**
- *chiudere un baule:* **close nome_baule**
- *inserire un diamante in un baule:* **drop nome_diamante in nome_baule**
- *prendere un diamante da un baule:* **get nome_diamante from nome_baule**

Per leggere la descrizione di un oggetto (in questo caso diamante o baule) è sufficiente cliccare sul nome dell'oggetto stesso.

Zainetto virtuale

Quando si crea un nuovo oggetto, questo viene automaticamente inserito nel proprio zainetto virtuale e vi rimane finché non lo si deposita in una stanza con il comando **drop**. Analogamente, quando si prende un oggetto con il comando **get**, questo viene depositato all'interno del proprio zainetto.

Al termine del gioco, o comunque per un controllo intermedio, ogni giocatore può verificare quali oggetti siano contenuti nel proprio zainetto digitando: **look me**.

Gioco di Hansel e Gretel

È una variante del gioco precedente, un gioco a tempo da fare nella fiaba di Hansel e Gretel.

Una volta esplorati i vari ambienti della fiaba i bambini dovranno recarsi all'interno della cucina e visualizzare il sacchettino lì posizionato. All'interno del sacchettino i bambini dovranno mettere tutti gli oggetti disseminati in vari luoghi nel più breve tempo possibile. Dovranno perciò raccogliere e trasportare nel sacchettino: briciola e briciola1 che troveranno all'interno della camera di Hansel e Gretel, briciola2 che troveranno nella camera dei genitori; sassolino e sassolino1 che troveranno sul sentiero; sassolino2 e sassolino3 che troveranno nell'aia; ovetto che troveranno nel forno.

“Trova la frase”

Nelle stanze di una fiaba sono stati sparsi alcuni foglietti con delle parole annotate...

I livello

Su ogni foglietto è annotata una parola. L'insegnante comunica agli alunni quanti sono i foglietti sparsi nella fiaba. In un tempo dato, per esempio 15 minuti, i giocatori devono trovare e leggere tutti i foglietti in modo da poter ricostruire la frase segreta relativa alla fiaba. Ad esempio, nella fiaba di Cappuccetto Rosso, potrebbe essere sparpagliati cinque foglietti con scritto: "Lupo" "nonna" "il" "mangia" "la"; ricomposte le parole daranno: "Il lupo mangia la nonna".

II livello

Come il livello I, soltanto che ogni foglietto conterrà un'intera frase; tutte le frasi andranno ricomposte in un periodo, secondo un criterio di successione temporale, oppure di causa effetto, ecc.

Indicazioni per chi prepara il gioco

Come per il gioco precedente, anche preparare questo sarà necessario accedere all'ambiente virtuale non come semplice visitatore, ma tramite un account "builder".

Come creare i foglietti

All'interno dell'ambiente di lavoro (vedi fig. n° 1) cliccare sul pulsante "object". Nella successiva finestra "Xpress Object Editor" (vedi fig. n° 2) click su "Create New Object" Click sul link "Basic Objects", quindi su "generic note". Inserire il nome del foglietto. Attenzione: come abbiamo già detto per i diamanti e i bauli, non possono esserci due oggetti con lo stesso nome; quindi si suggerisce di numerare i foglietti in ordine progressivo (per esempio: foglietto1, foglietto2, ecc.). Naturalmente questa numerazione non dovrà suggerire la successione delle parole all'interno della frase (livello I) o delle frasi all'interno del periodo (livello II).

Come scrivere le parole o le frasi nei foglietti

Si utilizzi la stessa procedura adottata in precedenza per inserire la descrizione dei diamanti.

"Trova il tesoro"

Questo gioco simula una caccia al tesoro all'interno del MOOseo delle fiabe. Come in ogni caccia al tesoro che si rispetti il giocatore dovrà trovare degli indizi che lo conducano al tesoro. Gli indizi sono scritti in foglietti di carta in forma enigmatica. Questi foglietti sono nascosti all'interno di contenitori; può accadere che questi contenitori siano liberamente apribili, ma

può accadere anche che qualcuno di questi sia apribile solo a condizione che se ne possenga la chiave.

Indicazioni per chi prepara il gioco

Le chiavi sono "generic thing" e i contenitori sono "generic container"; entrambi vanno creati seguendo le procedure precedentemente descritte. Tali oggetti vanno posizionati a piacere all'interno delle stanze del museo.

Come rendere apribile un contenitore tramite una chiave

Come abbiamo già visto precedentemente, per aprire e chiudere un contenitore si usano rispettivamente le funzioni *open nome_contenitore* e *close nome_contenitore*. Perché un contenitore sia apribile tramite una chiave bisogna associare tale contenitore all'oggetto chiave creato; la funzione per fare questo è:

- *subordina l'apertura / la chiusura di un contenitore al possesso (zainetto) di una chiave @lock_for_open nome_contenitore with nome_chiave* (Attenzione: quando si usa questa funzione è necessario che entrambi gli oggetti si trovino nello stesso luogo).

Da questo momento in poi le due funzioni *open* e *close* sono attivabili solo se si ha la chiave /nella zainetto.

Per svincolare l'apertura di un contenitore dal possesso di una chiave la funzione è:

- *@unlock_for_open nome_contenitore*

“Gioco dello spazzino”

Può essere utile voler liberare una fiaba da tutti gli oggetti creati e che non servono più. E' possibile quindi coinvolgere gli alunni nel "Gioco dello spazzino", che consiste nel decretare vincitori i giocatori che saranno riusciti, in un tempo dato, a raccogliere nel proprio zainetto il maggior numero possibile di oggetti all'interno di una determinata fiaba.

Il comando da utilizzare per raccogliere gli oggetti sarà la solita istruzione **get**, nella sintassi: **get nome_oggetto**.

Una volta concluso il gioco, sarà sufficiente che il giocatore si scolleghi dal museo (*log out*) perché gli oggetti contenuti nel proprio zainetto vengano automaticamente cancellati.

i

note

□ Si può giocare a questo gioco solo se i giocatori non conoscono lo strumento **who**

ii Esempio di testo prodotto:

Nome: *Samuele, Davide, Nicola, Maria, Massimo, Marco, Simone*

Classe: *2C*

Scuola: *Scuola Media Statale "Toti dal Monte" di Mogliano Veneto (TV)*

Titolo fiaba: *I tre porcellini*

Personaggio scelto: *Lupo Nero*

Presentazione: *Ciao a tutti ragazzi! Sono io, il vostro Lupo Nero... beh, riguardo al mio aspetto, sono nero con gli occhi azzurri di ghiaccio e con un muso lungo.*

La sapete una cosa? Quando vedo quei tre grassi e succulenti porcellini mi viene l'acquolina in bocca e, immaginate, ho distrutto ben due case: quella di paglia e quella di legno. Ma quando sono arrivato alla casa di mattoni, per catturare una volta per tutte tutti e tre i maialini, il mio potentissimo soffio, purtroppo, non ha potuto niente contro quell'odiosa casa di mattoni. Mi serviva urgentemente un piano B per papparmeli. Ho deciso così di fare loro una bella sorpresa, entrando dal camino della casetta.

Ma la brutta sorpresa me la hanno fatta loro, mettendo un pentolone di acqua bollente in fondo al caminetto che mi ha bruciato la mia bellissima pelliccia e, soprattutto il mio sedere!

Beh, questa volta me l'hanno proprio fatta, ma la prossima volta non sarà così! Me li mangerò in un sol boccone! Arrivederci a tutti e buon viaggio in questa magnifica fiaba!

iii Per gridare si intende: scrivere parole come "ciaaaaaaaaaaaaaaaaaoooooooooooooooooo!" oppure "CIAO!".

Le parole con lettere ripetute e lo stampatello nelle regole di comunicazione in chat vengono infatti considerate alla stessa stregua di un urlo e per questo sono considerate segno di cattiva educazione in riferimento alla etichetta di rete (*netiquette*).

iv Qui si intende per "rumore" la sovrabbondanza di scritto nell'area di *chatting* che tipicamente si verifica nelle "stanze" in cui siano presenti numerosi giocatori, in analogia con quanto avviene nelle stanze consuete quando diverse persone parlano contemporaneamente. E' questa la ragione per cui, anche nel MOOseo, è meglio programmare visite di piccoli gruppi, almeno in una prima fase.