



**Dgr n. 2587 del 7 AGO 2006**

pag. 1/10

**ALLEGATO B)**

Interventi di promozione, sostegno e valorizzazione della scuola veneta  
(L.R. n. 1/2004, art. 57) - Anno scolastico 2006-2007

**Scheda-progetto**

**1) Soggetto proponente**

Ufficio Scolastico Provinciale di Venezia – V. Muratori, 5 – 30173 Mestre (VE)  
Tel. 041-2620901

**2) Responsabile del Progetto**

Filippo Viola (docente comandato presso USP Venezia, coordinatore Ufficio Interventi Educativi)

Tel. 041-2620970 Fax 041-2620997

e-mail [filippoviola@tin.it](mailto:filippoviola@tin.it)

**3) Settore di intervento:**

- storia e cultura locale
- innovazione metodologica e disciplinare

**4) Allievi coinvolti**

n. 600

**5) Personale scolastico coinvolto**

Dirigenti n: 14

Docenti n: 28

Personale A.T.A. n: 14

Personale amm.vo: n: 14

Altro (consulenti) n: 15

**Allegato B) alla  
Dgr n. 2587 del 7 agosto 2006**  
pag. 2/10

**6) Durata del progetto:**

n. ore: 1000 dal 1 dicembre 2006 al 30 novembre 2007

**7) Titolo del progetto: MOOseo virtuale delle fiabe: nuovi sviluppi e prospettive**

**8) Descrizione del Progetto**

**Titolo : “MOOseo virtuale delle fiabe nuovi sviluppi e prospettive”**

**Premessa**

Il presente progetto è la proposta di sviluppo e sistematizzazione del progetto (MOOseo Virtuale delle fiabe) finanziato lo scorso anno dalla Regione Veneto e che ha già consentito a una rete di 14 scuole in prevalenza della provincia di Venezia:

- di ampliare e sperimentare in situazione didattica un prototipo di museo virtuale delle fiabe precedentemente messo a punto nell'ambito di un progetto europeo al quale aveva partecipato una delle scuole della rete (IC Preganziol);
- di programmare con tecniche di intelligenza artificiale personaggi virtuali, sperimentandone l'impiego didattico come “suscitatori di narrazione interattiva”;
- di sperimentare il gioco dei ruoli dei personaggi e dei visitatori del MOOseo;
- di produrre alcuni materiali didattici che formalizzano le procedure di costruzione e uso dei luoghi delle fiabe del MOOseo e le attività didattiche relative;
- di formare, anche attraverso l'offerta di un corso i cui docenti sono stati i massimi esperti italiani di giochi di ruolo, una comunità di pratiche esperta nei processi di narrazione interattiva.

Usando un MOO, un software nato per svolgere giochi di ruolo in rete telematica, scolari, studenti e docenti hanno realizzato il MOOseo delle fiabe collocandovi i luoghi descritti con testi e illustrati con semplici immagini bidimensionali. I visitatori (impersonati da studenti) hanno potuto muoversi nello spazio del MOOseo via Web e spostandosi da un luogo all'altro hanno potuto chiacchierare (chattare) coi personaggi, interpretati da altri studenti o simulati da intelligenze artificiali opportunamente programmate.

Gli elementi emersi durante l'attività hanno suggerito, alla comunità di docenti che, in collaborazione con gli esperti, ha svolto la ricerca/azione, alcune **linee di sviluppo** e alcune **linee di sistematizzazione**, ferma restando la finalità generale del progetto che intende promuovere lettura e scrittura attraverso l'uso di un museo che come le fiabe è “fatto di parole”.

**Obiettivi (Sviluppo)**

**Ampliare a livello regionale la comunità sorta attorno al MOOseo Virtuale delle fiabe.** Allo scopo di estendere a livello regionale l'esperienza, la rete di scuole è stata riorganizzata in modo che fossero presenti al suo interno scuole di tutte le province del Veneto; per questa ragione, considerato che l'istituto “Lazzari” di Dolo ha ritenuto esaurito il proprio ruolo, il compito di coordinamento della rete è stato assunto dall'Ufficio Scolastico Provinciale di Venezia che nella precedente edizione si è fatto carico soltanto del coordinamento scientifico. Nel corso della seconda edizione del progetto le scuole nuove entrate costituiranno il campione attraverso cui testare i materiali prodotti nella edizione precedente.

## **Allegato B) alla Dgr n. 2587 del 7 agosto 2006**

pag. 3/10

### **Migliorare le competenze dei docenti della rete nell'illustrazione dei luoghi e dei personaggi delle fiabe del**

**MOOseo.** Anche allo scopo di arricchire in qualità alcune delle immagini del MOOseo, il progetto prevede un corso di formazione rivolto ai docenti delle scuole della rete, sulle tecniche da utilizzare per illustrazioni. La formazione avverrà grazie alla partnership stabilita con la Mostra internazionale dell'illustrazione per l'infanzia di Sarmede.

**Migliorare lo “spazio del comportamento” dei personaggi virtuali** Lo scopo è quello di affinare i meccanismi di presidio del museo attraverso l'uso di personaggi virtuali realizzati con tecniche di intelligenza artificiale; a tal fine si è coinvolta l'università di Sassari, presso la quale un gruppo di ricerca del corso di laurea in pianificazione territoriale (coordinato dal dott. Ivan Blečić) sta già sperimentando l'uso di personaggi virtuali per l'apprendimento della lingua catalana.

Il risultato che si intende raggiungere è allargare lo “spazio del comportamento linguistico” dei personaggi virtuali che nella prima edizione del progetto risulta limitato dall'algoritmo utilizzato. Si ipotizza, infatti che un comportamento più complesso di tali personaggi possa aumentarne le potenzialità, già emerse lo scorso anno, di “suscitatori di narrazione”

### **Rendere più accattivante l'esperienza dentro il MOOseo sfruttando tutte le opportunità della piattaforma.**

Studiare le potenzialità ludiche del software MOO utilizzato e sviluppare uno o due giochi che rendano più ricca e articolata l'esperienza dentro il MOOseo. I software MOO infatti rendono possibile l'uso di oggetti virtuali, ad esempio contenitori di oggetti che possono essere chiusi con chiavi virtuali opportunamente nascoste in luoghi ove magari si può entrare solo se si è in possesso di un'altra chiave. Tutte queste possibilità fanno sì che il MOOseo possa ospitare giochi d'avventura multiutente in cui diventa importante anche la dimensione del problem solving in chiave ludica.

### **Approfondire gli aspetti didattici del gioco di ruolo e i suoi esiti in quanto strumento di narrazione “emergente” (che nasce dall'interazione).**

Sulla base di quanto elaborato dai gruppi di lavoro che hanno attuato la prima edizione del progetto, allo scopo di affinare le tecniche di simulazione del ruolo dei personaggi, verrà offerta agli studenti l'opportunità di realizzare ulteriori sessioni di presidio del museo. I loro docenti, attraverso schede di osservazione opportunamente predisposte, potranno osservarli in azione, verificando così oltre alle loro prestazioni nei processi di narrazione interattiva, gli esiti didattici dell'esperienza. Analogamente saranno osservati gli studenti visitatori del MOOseo i cui comportamenti verranno analizzati ai fini della valutazione dell'impatto narrativo del mondo virtuale. Le attività di osservazione serviranno alla sistematizzazione dei materiali prodotti nella prima edizione (si veda in seguito)

### **Rinforzare la finalità principale del progetto, ossia la promozione della lettura, collegandolo al progetto promosso dagli Uffici Scolastici Provinciali di Belluno e Venezia**

Allo scopo di valorizzare il MOOseo come strumento di promozione della lettura e della scrittura, sarà realizzato un collegamento con tutte le iniziative del progetto “Lettura pensata” attuato dall'Ufficio Scolastico Provinciale di Venezia e dall'Ufficio Scolastico Provinciale di Belluno. Poiché il progetto “Lettura pensata” consiste nella realizzazione di un forum in cui sono presenti recensioni di libri realizzate da studenti, le scuole delle province di Venezia e Belluno che fanno parte della rete MOOseo delle fiabe, parteciperanno anche alla “Lettura pensata”, realizzando le recensioni di alcune delle fiabe del MOOseo. Queste, oltre che nel forum, saranno anche collocate nel salone d'ingresso della relativa fiaba nel MOOseo virtuale delle fiabe.

### **Estendere a livello europeo il progetto esplorandone le potenzialità come strumento di scambio culturale e linguistico e per condividere pratiche pedagogiche.**

Già nella prima edizione del progetto si faceva riferimento all'azione eTwinning (gemellaggio elettronico) promossa dalla comunità europea nell'ambito del progetto eLearning. In questa edizione del MOOseo Virtuale delle fiabe, si intende mirare a realizzare un congruo numero di gemellaggi elettronici intorno al MOOseo delle fiabe, coinvolgendo scuole europee nell'uso (come visitatori) e nella costruzione di fiabe in diverse lingue dell'Unione.

## **Allegato B) alla Dgr n. 2587 del 7 agosto 2006**

pag. 4/10

### **Obiettivi (Sistematizzazione)**

**Testare i materiali prodotti nella edizione precedente del progetto.** Le scuole “nuovi ingressi” nel progetto avranno il compito di testare la “usabilità” dei materiali didattici prodotti nella prima edizione. Avranno in particolare il compito di verificare la loro efficacia nel descrivere, a docenti non esperti, le procedure didattiche da attuare e le modalità d’uso del MOOseo sia per gli aspetti della sua costruzione, sia per quanto attiene al gioco di ruolo. Questo lavoro di verifica servirà a una sistematizzazione dei materiali ai fini di una edizione definitiva. Un contributo alla diffusione dei materiali sarà fornito dagli Itinerari Educativi del Comune di Venezia.

**Garantire la sicurezza dell’ambiente.** Nel corso della prima edizione del progetto sono emersi due elementi di criticità:

- la sicurezza del server che ospita il lambdamoo, il motore di cui ci si avvale per far funzionare il gioco, in riferimento al rischio di intrusioni esterne;
- la necessità di garantire a scolari e studenti che giocano nel MOOseo virtuale delle fiabe di non incorrere nel rischio di essere molestati da ospiti indesiderati.

Per affrontare il primo problema, il presente progetto prevede la utilizzazione di specifiche competenze, nel campo della protezione delle reti informatiche, presenti nell’ufficio interventi educativi dell’Ufficio Scolastico Provinciale di Venezia.

Per il secondo problema, che potrebbe diventare particolarmente cogente, in seguito alla pubblicità al MOOseo inevitabilmente connessa con le conferenze pubbliche previste alla conclusione della prima edizione del progetto, si pensa di adottare una doppia soluzione:

- prevedere una “chiusura” dell’ambiente on-line limitando l’accessibilità al MOOseo solo a chi sia in possesso di password e nome utente. Tali strumenti di autenticazione potrebbero essere forniti ai docenti delle scuole che a loro volta potrebbero gestire gli accessi degli studenti;

- prevedere un’edizione of-line del MOOseo in sola lettura (quindi usabile ma non espandibile attraverso l’inserimento di nuove fiabe) distribuita (insieme ai materiali didattici) in versione Live tramite un CD-ROM in cui gira una versione di Linux che avvia il MOOseo in un computer accessibile attraverso una rete locale (tipicamente un’aula di informatica). In questo modo una versione del MOOseo può essere liberamente distribuita e usata localmente dalle scuole senza che i docenti debbano preoccuparsi delle intrusioni esterne.

## **Allegato B) alla Dgr n. 2587 del 7 agosto 2006**

pag. 5/10

### **9) Rapporto col territorio di riferimento**

Il progetto si dà come primo obiettivo la estensione dell'esperienza di ricerca a tutta la regione allargando la rete a scuole di tutte le province. E inoltre:

- si collega alla iniziativa di promozione della lettura denominata "Lettura pensata" che coinvolge non solo l'Ufficio Scolastico Provinciale di Venezia (che è l'ente promotore), ma anche quello di Belluno;
- stabilisce un partenariato con la Mostra di Sarmede che costituisce uno dei momenti di eccellenza nella nostra regione per quanto riguarda la promozione dei mondi letterari per l'infanzia
- stabilisce un partenariato con gli "Itinerari Educativi" del comune di Venezia, che è disponibile alla diffusione dell'esperienza tra le scuole veneziane
- mantiene il rapporto con Ca' Foscari (il prof. Antonio Salibra Ordinario di Informatica è membro del Comitato Scientifico della rete) e potenzia quello dell'Università di Alghero che svolge un compito nella ricerca sui personaggi virtuali

### **10) Partners**

Partner n. 1

Denominazione: Ufficio Scolastico Provinciale di Venezia (capofila )

Indirizzo Via Muratori, 5 30171 Venezia

Tel. 041 2620901 Fax 041 2620997 e-mail [csa.ve@istruzione.it](mailto:csa.ve@istruzione.it)

Partner n. 2

Denominazione: Direzione Didattica Dolo (VE)

Indirizzo Via Vittorio Veneto 35 – DOLO (VE)

Tel. 041 410082 Fax 041 5128112 e-mail [veee039004@istruzione.it](mailto:veee039004@istruzione.it)

Partner n. 3

Denominazione Direzione Didattica Mira 2 (VE)

Indirizzo Via Marmolada 20 – MIRA (VE)

Tel. 041 429688 Fax 041 429722 e-mail [veee04800v@istruzione.it](mailto:veee04800v@istruzione.it)

Partner n. 4

Denominazione Direzione Didattica di Spinea 1 (VE)

Indirizzo Via Buonarroti 48 – SPINEA (VE)

**Allegato B) alla  
Dgr n. 2587 del 7 agosto 2006**

pag. 6/10

Tel. 041 990030 Fax 041 990843 e-mail veee06600c@istruzione.it

Partner n. 5

Denominazione Istituto Comprensivo Parolari di Zelarino (VE)

Indirizzo Via Zandomeneghi 1 – ZELARINO (VE)

Tel. 041 907608 Fax 041 5460552 e-mail ic.zel.parolari@libero.it, veee01900v@istruzione.it

Partner n. 6

Denominazione Istituto Comprensivo di PREGANZIOL (TV)

Indirizzo Via Manzoni 1 – PREGANZIOL (TV)

Tel. 0422/330645 Fax 0422/331220 e-mail sms@foscolo.org

Partner n. 7

Denominazione Scuola Media Statale De Conti di CHIOGGIA (VE)

Indirizzo Via Laguna 428 – CHIOGGIA (VE)

Tel. 041 490727 Fax 041 4966385 e-mail vemm05100n@istruzione.it

Partner n. 8

Denominazione Liceo Artistico Statale di VENEZIA (VE)

Indirizzo Dorsoduro 1012 – VENEZIA (VE)

Tel. 041 5210669 Fax 041 5280686 e-mail vesl01000r@istruzione.it

Partner n. 9

Denominazione: 18° Circolo di VERONA (VR)

Indirizzo Via Monsignor Belloni 1 – VERONA (VR)

Tel. 045 953031 Fax 045 8621819 e-mail direzione@scuoleverona18.it

Partner n. 10

Denominazione: Circolo Didattico IV Circolo di PADOVA

Indirizzo: Via Bajardi, 1 - 35129 - PADOVA

Tel 049 617932 e-mail: pdee01400n@istruzione.it

**Allegato B) alla  
Dgr n. 2587 del 7 agosto 2006**

pag. 7/10

Partner n. 11

Denominazione: Circolo Didattico III Circolo di BELLUNO

Indirizzo Via Simon da Cusighe, 22 - 32100 - BELLUNO

Tel 0437-948449 Fax 0437-948449 e-mail: direzione@terzocircolo.org

Partner n. 12

Denominazione: Circolo Didattico II Circolo di ARZIGNANO

Indirizzo Via Umbria, 10 - 36071 - ARZIGNANO (VI)

Tel 0444-672939 Fax 0444-676476 e-mail: viece014003@istruzione.it

Partner n. 13

Denominazione: Circolo Didattico MESTRE VIALE SAN MARCO di VENEZIA

Indirizzo: VIALE S.MARCO, 67 - 30173 - VENEZIA

tel: 041 958791 e-mail: ddvesmarco@libero.it

Partner n. 14

Denominazione: Secondaria di I grado TOTI DAL MONTE di MOGLIANO VENETO

indirizzo: Via Roma, 84 - 31021 - MOGLIANO VENETO

tel: 041 5902898 e-mail: dfazzel@totalmonte.net

Partner n. 15

Denominazione: Circolo Didattico di PORTO VIRO

Indirizzo: via Nello Fregnan, 15 - 45014 - PORTO VIRO

Tel 0426-631074 Fax 0426-325086 e-mail: roee010007@istruzione.it

**11) Metodologie e sussidi didattici**

Strumenti pedagogici

Il riferimento teorico principale è la Tecnologia Educativa e in particolare ai:

- Mondi artificiali d'apprendimento- Costruzionismo di Papert
- Narrazione interattiva come processo di costruzione sociale del percorso narrativo tipica del gioco di ruolo
- Uso della tecnologia di chatting per favorire l'apprendimento linguistico
- si esploreranno anche studi di pedagogia della narrazione e uso di ambienti di chatting nella glottodidattica

## **Allegato B) alla Dgr n. 2587 del 7 agosto 2006**

pag. 8/10

Sussidi didattici

- libri di fiabe
- LambdaMOO , software open source per attivare giochi di ruolo in rete
- Xpress , software client per interagire col server LambdaMOO (open source anche questo)
- server hardware sempre connesso alla rete
- un firewall hardware di protezione del server
- vari software di editing di testi, immagini e suoni
- computer
- aule di informatica e connessioni a Internet nelle scuole coinvolte
- strumenti di audio-videoconferenza

### **12) Eccezionalità ed esemplarità del Progetto**

Contrariamente a quanto si fa di solito, in questo progetto si usano i mezzi tecnologici per promuovere i linguaggi, caratteristici della narrazione tradizionale.

L'obiettivo è infatti quello di usare la tecnologia e la didattica ludica per mantenere in vita la funzione di stimolo a immaginare "cose che non si vedono" suscitata dalla straordinaria forza evocativa delle parole nelle fiabe raccontate o lette, in opposizione all'obiettivo tradizionalmente dichiarato dagli studiosi dei "nuovi media", di usare i mezzi tecnologici per assecondare la predilezione sempre più frequente tra i bambini e i ragazzi per i linguaggi caratteristici dei mondi finzionali audiovisivi.

Il timore è che l'uso esclusivo della narrazione audiovisiva possa portare a una sorta di "atrofia dell'immaginazione". E' per questo che si propone l'uso di mondi come i MOO in cui la tecnologia diventa lo strumento per dare nuove possibilità non solo alla lettura ma anche alla scrittura. Chi partecipa a un MOO non si limita infatti a leggere le descrizioni testuali di luoghi e personaggi, ma attraverso la chat (regolata dal gioco di ruolo) partecipa con gli altri a una sorta di processo di scrittura collettiva.

Questa seconda edizione del progetto prevede l'approfondimento di alcuni degli aspetti sperimentati nel corso dell'edizione precedente e la correzione di alcune criticità emerse anche per rendere il risultato del progetto maggiormente generalizzabile.

In particolare il progetto intende:

- approfondire lo studio dei comportamenti dei personaggi virtuali, valutare gli esiti metacognitivi del processo di implementazione di un personaggio da parte dei ragazzi delle medie e delle superiori;
- verificare la efficacia dei materiali prodotti nella edizione precedenti nel comunicare le procedure didattiche a insegnanti non esperti riguardo al progetto, anche al fine di offrire uno strumento tecnologico e didattico più facilmente fruibile da persone che non hanno partecipato al progetto.

Nel senso della generalizzabilità del progetto si muovono anche le azioni volte a fornire una versione on-line sicura e una versione off-line che non espone gli utenti a rischi di intrusioni esterne. Sono egualmente strumento di diffusione e generalizzazione delle pratiche e dei modelli l'allargamento a più scuole di province diverse da Venezia e il collegamento al progetto eTwinning.

## **Allegato B) alla Dgr n. 2587 del 7 agosto 2006**

pag. 9/10

### **13) Attività pregresse**

Progetto europeo durante il quale è stato realizzato il prototipo di museo delle fiabe, in ambiente MOO, dall'Istituto comprensivo di Preganziol (TV), nell'ambito del progetto europeo "European Curriculum for Children of Migrant Workers"

Costituzione di una rete informale di scuole promossa dal gruppo di Tecnologia educativa del CSA di Venezia nell'a.s. 2004/2005 che ha ampliato il MOOseo e introdotto prototipi di personaggi virtuali in relazione con il Prof. Renzo Orsini del dipartimento di informatica dell' Università Ca' Foscari.

Inserimento del progetto come modello paradigmatico per l'etwinning nel relativo piano dell'USR regionale.

Costituzione formale della rete di scuole per l'anno scolastico 2005-2006 con l'allargamento, rispetto all'anno precedente, alla DD 18° Circolo di Verona e all' IC di Preganziol (TV).

Nell'anno 2005/2006 la rete formalmente costituita ha ricevuto il finanziamento della Regione Veneto per realizzare:

- un arricchimento del prototipo di MOOseo virtuale delle fiabe
- creazione dei personaggi virtuali per presidiare il MOOseo e creare un contesto stimolante per i visitatori
- una formazione sul gioco di ruolo
- sperimentazione dei giochi di ruolo nel MOOseo delle fiabe gli studenti hanno svolto il ruolo di personaggi e visitatori
- produzione di materiali didattici relativi alla costruzione dei luoghi e dei personaggi virtuali e all'uso del MOOseo