

Tre lustri di mondi attivi, tra ambienti e ricordi

Linda Giannini

docente I.C. don Milani Latina e ambasciatrice eTwinning

calip@mbox.panservice.it

Ho cominciato ad abitare i mondi virtuali nell'anno scolastico 1997/98, all'interno di un percorso di ricerca-azione denominato [SEMFI](#), l'innovazione tecnologico-didattica nella scuola (SEMinario intensivo di studio finalizzato alla formazione di formatori per l'uso didattico delle tecnologie multimediali e di rete – organizzato dal laboratorio di tecnologie dell'educazione dell'università degli studi di Firenze), ideato e coordinato da Antonio Calvani e da Mario Rotta, con la collaborazione di Giovanni Barbi, di Francesco Leonetti e della Garamond.

Il seminario ebbe un taglio nettamente progettuale, metodologico, operativo ed era rivolto a formatori che come me furono selezionati sulla base di competenza avanzata, sia sul piano tecnologico che didattico; non venne mai usata la posta ordinaria, dunque tutti gli scambi e le comunicazioni avvennero telematicamente e, quando possibile, *face to face*.

Alcuni dei molti ambienti di incontro, confronto, apprendimento sperimentati in quell'occasione furono:

- [ActiveWorlds](#) (mondi attivi in chat 3D)
- [BSCW](#) (basic support for cooperative work)

- GOL (Garamond On-Line).

All'interno di questi il nostro gruppo sperimentò attivamente percorsi quali:

- analisi di ambienti e di modelli dialogici nella cooperazione a distanza;
- costruzione di modelli per la formazione di docenti all'uso delle tecnologie;
- ipotesi di intervento e di supporto da parte di istituzioni esterne.

Verificata direttamente la validità dell'interazione sincrona all'interno di active worlds ai fini della ricerca-azione, dell'autoformazione e dell'apprendimento, pensai da subito di proporre nella scuola dell'infanzia i mondi virtuali, calandoli all'interno del mio progetto **Dalla pezza alla macchina**. Nacque così la ricerca-azione [cosa è reale, cosa è fantastico, cosa è virtuale](#) e vi aderirono tre sezioni frequentate da bambine/i di 3-4-5 anni. Per rendere possibile l'esperienza ebbi la collaborazione di partner attivi, competenti e fidati come Alberto De Girolamo, artista; Carlo Nati, docente di discipline geometriche, architettoniche, arredamento e scenotecnica nel liceo artistico, Renee Saari, esperta di costruzioni 3D nel Michigan.

Tra le molte costruzioni da questi realizzate ricordo:

- *la scuola dei desideri*, una vera e propria scuola tridimensionale realizzata sulla base delle indicazioni date da ben 75 bambine/i di 3-4-5 anni;
- *il mondo winter*, all'interno del quale avatar gestiti da bambine/i di Latina effettuavano lo slalom su piste innevate e scoprivano sorprese nascoste da partner italiani e stranieri giocando alla caccia al tesoro virtuale;
- *atlantis*, il mondo sommerso ricco di fascino e di mistero anche per i più piccini;
- *artis*, la città dell'arte nella quale – accompagnati da musica classica, moderna, jazz, ... – era possibile ammirare gallery impreziosite da quadri d'autore, foto e disegni di bambine/i;
- *la città della scienza*, all'interno della quale si girellava tra giganti strutture dell'atomo, spirali di DNA, tabelle pitagoriche, alambicchi, musei, ...;
- *moon e mars*, il satellite ed il pianeta rosso potevano essere esplo-

rati utilizzando navicelle spaziali scegliendo come sembianze avatar astronauti, marziani ed extraterrestri vari;

- *l'aeroporto* che, grazie a teleporter posizionati su jet, teletrasportava nelle capitali europee e nelle principali città del mondo.



Fig. 1 – La scuola dei desideri, volo su jet e... il Colosseo.

A questo proposito venni chiamata ad intervenire come esperta in programmi della RAI quali [Mediamente](#), Mosaico, [Multimediascuola](#). Presentai inoltre il progetto presso il CILEA (Consorzio Interuniversitario Lombardo per l'Elaborazione Automatica) a Milano in occasione di NIR'99 (Network Information Retrieval – Italia) oltre che Apprendimento e cooperazione on line in occasione del primo Ted di Genova, nel 2001.

La ricerca-azione nei mondi attivi venne selezionata:

- come caso di studio nello spazio [Laboratori, materiali per la didattica](#) in PuntoEdu;
- come esempio in InClasse;
- come esperienza significativa nel libro *Videogiocando s'impara, dal divertimento puro all'insegnamento-apprendimento*, di Italo Tanoni
- come Best Practice in [ECOLE](#)

Lo staff di AW, accortosi dell'esperienza educativa e didattica da me intrapresa e curata da tempo all'interno di active worlds, mi regalò un mondo il quale cominciò a popolarsi di bambine/i della scuola dell'infanzia, della scuola primaria, di ragazze/i della scuola secondaria di primo e secondo grado sino a giungere a coinvolgere studenti di Scienze della Formazione primaria (che seguivo come supervisore delle attività del tirocinio all'università Roma Tre) e della SSIS indirizzo arte e disegno, grazie alla collaborazione di Carlo Nati.

Nel 2002 ecco comparire tra i personaggi-avatar dei nostri mondi virtuali anche **Pinocchio** che, con l'avvento del web 2.0 (nel 2005), di-

venne Pinocchio 2.0, ovvero *fil rouge* del progetto da me ideato, curato, coordinato e realizzato che nell'ottobre 2012 ha ricevuto il [premio del Presidente della Repubblica](#), premio che viene assegnato ai progetti più innovativi realizzati dalle scuole italiane.

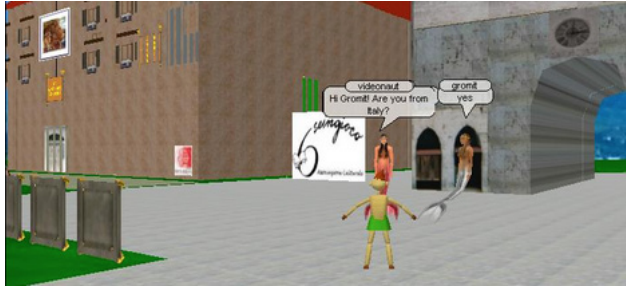


Fig. 2 – Pinocchio in AW Edu 2002.

MOTIVAZIONE DELLA GIURIA per il Premio del Presidente della Repubblica italiana:

Pinocchio 2.0, che ha preso avvio nel 2002, è un progetto che va da Nord a Sud, passando per il Centro Italia, con qualche puntatina eTwinning in altri Paesi europei. In ognuna delle realtà in cui si muovono i numerosi attori di questo percorso nascono idee innovative, espresse dapprima sotto forma di disegni, grafici, video, racconti, per poi arrivare in alcuni casi alla realizzazione di veri e propri prodotti robotici, il tutto in Rete e con l'ausilio delle più recenti tecnologie multimediali. Piace il contrasto tra Pinocchio, figura familiare ma un po' attempata, con il progetto 2.0, iniziativa in fase evolutiva che rappresenta un grande salto verso l'innovazione della scuola italiana. È come se il passato e il futuro decidessero di convergere in un unico, grande sogno tecnologico che proprio per questo riesce a coinvolgere tutte le figure partecipanti, qualunque sia la loro età".



Fig. 3 – Evoluzione di Pinocchio 2.0 nel 2013.

Negli anni scolastici [2002/2003](#) – [2003/2004](#) proposi di realizzare all'interno dei mondi virtuali [Le avventure di Narnia](#); in questa esperienza coinvolti, oltre agli amici di sempre, Patrizia Carlaccini, Alberto De Girolamo, Carlo Nati, Renee Saari, anche i docenti della scuola secondaria di primo e secondo grado, Maurizio Bracardi, Grazia Cesarini, dell'[associazione culturale Seingioco](#) di Perugia, Claudio Castelli con tutti i suoi studenti del Liceo Scientifico Tecnologico di Latina e Giuseppe Fortunati di EgoCreaNet.

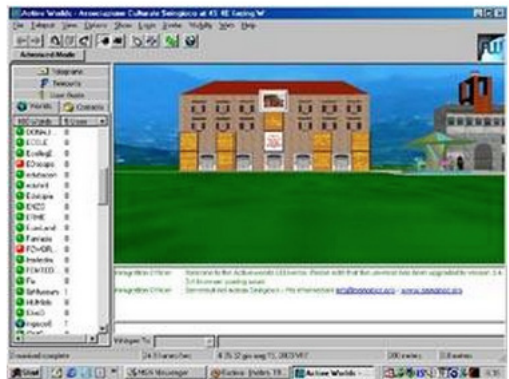


Fig. 4 – Screenshot della chat AW EDU in Narnia.

Il nostro progetto *Le avventure di Narnia nei mondi virtuali*, che trae origine dal romanzo fantastico di C. S. Lewis, nel 2003 e 2004 venne selezionato tra i finalisti del [Global Junior Challenge](#), fu presentato nella [conferenza Heos.it](#), venne citato nella relazione annuale [iEARN](#): International Education and Resource Network, ricevette a Firenze il [marchio di qualità del NetD@ys](#) e venne inserito nel programma dell'[Università della terza età di Narni](#).

Nel [2003/2004](#) si unì a noi anche Rüdiger Stiebitz, un collega tedesco di Steinfurt; insieme a lui ci occupammo nei mondi virtuali della commedia dell'arte con particolare riferimento a Gargantua. [La Fila](#) pubblicò l'esperienza sul suo portale -nella sezione education- e ci regalò molte scatole di colori che resero felici i nostri piccoli-grandi sperimentatori i quali per il virtuale mai hanno abbandonato le esperienze dirette, pratiche e creative, facendo così convivere realtà, fantasia e virtualità con grande equilibrio.

In questo stesso periodo, insieme ad Alessandro Colombi e a Carlo Nati, affiancai ai mondi virtuali [Primi passi nella cibernetica, robot e mattoncini in un viaggio dal Liceo alla Scuola dell'Infanzia](#). La sperimentazione propose l'integrazione di microrobotica e di pratiche costruttiviste.

Ecco alcune delle molte occasioni in cui presentai [Mondi virtuali e l'immagine di sé nell'era digitale](#):

- a Didamatica (Ferrara 2004);
- a Mediatando, Zaffiria (Bellaria 2002 e 2004);
- a [Multimedialità: supporto didattico o risorsa culturale?](#) (Perugia 2004);
- al seminario di studio *E-learning: formazione, modelli* (Macerata 2004);
- alla Tavola Rotonda Progetto EUN: *L'Arte attraverso gli occhi dei bambini e il mouse, Apprendimento Collaborativo, Creatività e uso delle Tecnologie* (Roma 2004);
- a [Neothemi](#), Università degli Studi del Molise (Campobasso 2005);
- alla festa dell'Europa in *La dimensione europea dell'educazione: Identità e appartenenza*, (Sanremo 2005).

Per quanto riguarda AwEdu, nell'anno scolastico [2004/2005](#) fui invitata da Beatrice Ligorio a collaborare e a prendere parte attiva in un percorso sull'identità nel mondo 3D iCity; oltre a me, i soggetti coinvolti nel per-

corso furono ricercatori, laureandi, studiosi, docenti e, soprattutto, studenti di diversi ordini scolastici (dalla scuola dell'infanzia in su). Ulteriori ambienti di incontro-confronto furono [Synergeia](#) ed il [Knowledge Forum](#): Cooperative Knowledge Building Group.

Così come sottolineato da Claudio Ciavatta del Centro di riabilitazione PP Trinitari, Venosa, *"il progetto, nel nostro caso, fu orientato sia allo studio della costruzione dell'identità interculturale in rete, sia alla realizzazione di spazi strutturati che offrivano l'opportunità di svolgere interventi ri-abilitativi. Dunque Awedu diveniva, tra le altre cose, un simulatore 3D di contesti/azioni di vita quotidiana"*. L'esperienza continuò anche nell'anno scolastico [2005/2006](#).

In questo stesso anno affiancai ai mondi virtuali, a micromondi ed alla robotica, l'uso della chat messenger e skype: il tutto divenne [Chat come ambienti di interazione, di co-costruzione, di apprendimento e di conoscenza](#) ovvero un caso di studio per FOR (formazione continua) dell'INDIRE. Venni inoltre intervistata da Romolo Prenzetti per l'[inserto ComeTic dedicato ai mondi virtuali](#) e proposi l'esperienza a Vicenza ed a S.Donà del Piave, quando fui chiamata ad intervenire in qualità di relatrice nel Master per TUTOR ON LINE di FICIAP (Federazione Italiana Centri Istruzione e Addestramento Professionale, DGR 253 del 06/02/2004 – Fondo Sociale Europeo Ob. 3 Mis. C3).

Quando fui invitata dall'ITD-CNR di Genova ad intervenire come facilitatrice per il corso di formazione per docenti ospedalieri in HSH@Netword MIUR/DGSI-CNR/ITD (programma formativo sulle metodologie d'uso didattico delle tecnologie informatiche e della comunicazione, indirizzato agli insegnanti che operano nel contesto dell'istruzione ospedaliera e domiciliare) condivisi l'esperienza dei [mondi virtuali](#).

Lo feci perché ritenevo e continuo a ritenere importante l'ambiente di interazione ActiveWorlds specie nei casi di ricovero a lunga degenza e/o per gli homebound. In questo modo bambine/i e/o ragazze/i possono continuare a camminare, a correre, a giocare, scegliendo avatar e sembianze a seconda del momento e dell'umore.

Terminato il corso HSH@Netword proposi alle colleghe della scuola in ospedale Gaslini di Genova, Niguarda e San Carlo di Milano di entrare a far parte della rete di scuole coinvolte nel [Percorso Soave - Soave Kids ed in Pinocchio 2.0](#). Questa avventura continua ancora [oggi](#).

Nel 2005 fui selezionata dalla European Schoolnet come esperta per Xplora e mantenni l'incarico di coordinatrice nazionale sino al 2007, ovvero per tutta la durata del progetto; ebbi così la possibilità, insieme a Carlo Nati, di confrontarmi a Bruxelles, a Mechelen (in Belgio), a Wolfsburg (in Germania) ed al CERN di Ginevra (in Svizzera) con docenti di altre nazioni e di far conoscere i percorsi di ricerca educativa che avevo curato con continuità.

Ecco quindi che pure in questa occasione ebbi modo di condividere l'esperienza dei mondi virtuali sia sul portale Xplora con [Kids and virtual worlds](#) che al CERN con l'intervento Using Xplora: *Chats in nursery schools*.

Proposi i mondi attivi per percorsi di formazione, autoformazione ed apprendimento ad [Altrascuola](#), per corsi con ADA (2002); al [CINECA](#), per il portale Biblioscuole (2005/2007); ad ALINET per corsi Didaweb (2001); ad INDIRE, per i percorsi [PuntoEdu](#) (2002); al MIUR ed alla RAI per [ilDivertiPC](#) (2005); all'ITD-CNR per HSH@Teacher (2004); KIDSMART (dal 2004 al 2007)



Fig. 5 – Bambine giocano nei mondi virtuali utilizzando il plasticone IBM.

Ecco qui di seguito un esempio di proposta di corso che elaborai per Altrascuola (traccia molto simile a quella che proposi più o meno nello stesso periodo ad INDIRE):

Titolo del corso: Realtà, fantasia e virtualità: un ponte possibile

Descrizione

Il corso, ideato da Linda Giannini, si offre come un possibile ponte tra docenti di vari ordini scolastici e studenti interessati. La scommessa del percorso proposto è quella di valorizzare la diversità sino a farla diventare un punto di forza per l'incontro-confronto e la definizione di percorsi creativi in itinere attraverso le tre dimensioni: reale, fantastica e virtuale. Da questi percorsi potranno poi nascere spunti per approfondimenti didattici e per lo sviluppo delle conoscenze.

Obiettivi e contenuti

Il punto di partenza di questo viaggio nelle tre dimensioni è dato da materiali-strumenti (es. accesso ad ActiveWorlds) messi a disposizione da "Altrascuola" e dal tutor, cui seguiranno ricerche da parte dei corsisti di bibliografia on line. Mentre da un lato ci sarà la possibilità di raccogliere ed analizzare informazioni, dall'altra si "vivrà" direttamente in mondi virtuali 3D (<http://www.activeworlds.com/>) ed in questi sarà possibile organizzare e costruire le "strade" dell'incontro-confronto oltre a piccoli esempi di attività didattiche.

Indicativamente gli obiettivi sono:

- conoscere le tre dimensioni sia da un punto di vista teorico che diretto;
- ricreare in ambienti 3D i percorsi della fantasia (fiabe, favole, storie, racconti, cartoni...) ed il confronto con la realtà (quotidiani, giornali, TG, esperienze,);
- definire itinerari didattici possibili in una piccola comunità virtuale mista.

Destinatari

Docenti di diversi ordini scolastici e studenti (per un massimo di 10-15 corsisti).

Modalità

Il corso verrà effettuato totalmente online ed avrà la durata di 8 settimane e prevederà incontri concordati in orario pomeridiano e/o serale.

Principali canali comunicativi saranno:

- posta elettronica (per interazioni asincrone);
- ADA (Ambiente Digitale per l'Apprendimento) -per interazioni asincrone

e sincrone;

- ActviWorlds (chat nei mondi attivi).

Data inizio: __/__/2002

Di fatto, però, non realizzammo quanto da me ipotizzato; forse i tempi non erano ancora maturi, la proposta era troppo innovativa oppure i costi per sostenerla (con particolare riferimento all'acquisto di mondi) erano troppo elevati.

Su richiesta di Antonio Calvani nel febbraio 2006 curai per Form@re l'editoriale [Ambienti di apprendimento e costruzione collaborativa](#); con particolare riferimento ai mondi virtuali, ecco gli interventi [Verso i mondi attivi](#) di Mario Rotta, [V3D-LEARNING Apprendimento a distanza su piattaforma 3D](#), di Alessandro Trojani, [iCity: una città virtuale per costruire identità](#), articolo che scrissi insieme a Beatrice Ligorio e Vito Fabio Fracascia. Con questi ultimi presentai [1 - 2 - 3D iCity](#) al congresso annuale AICA (Udine).

Nell'anno scolastico 2006/2007 si unirono al progetto iCity bambine/i di Castiglione e lo studente universitario di Firenze Mirko Vignozzi. I mondi virtuali sperimentati con quest'ultimo, oltre ad [Aw](#), ad [AWEdu](#), furono quelli di [Phantastico](#) i quali avevano una grafica molto sofisticata.

Buongiorno di nuovo, costruire un avatar con il programma Avatar Studio 2.0 è molto semplice e divertente, è come vestire una bambola si scelgono vestiti, capelli, ... Il programma si può scaricare gratuitamente. Vi allego un'altra parte della mia tesi in cui si parla di questo programma. Se avete difficoltà ad utilizzarlo chiedetemi pure. Il programma è in francese. Vi segnalo tra gli altri l'avatar del pirata che si abbina perfettamente all'isola che abbiamo visitato. Vi allego poi un altro contributo che parla delle piattaforme Blaxxun ed soprattutto un tutorial sui comandi presenti e come si possono usare... Avatar Studio - Piattaforme Blaxxun. A presto Mirko

Mirko Vignozzi, così come [Aldo Figus](#) e molti altri laureandi, osservò direttamente il mio progetto e quest'ultimo entrò a far parte della sua tesi di laurea.

Su invito di Carla Serafini, presi parte al progetto Leonardo [SISINE, ambiente di simulazione online per la formazione alla negoziazione inter-](#)

[culturale nelle scuole](#). Ebbi così modo di sperimentare direttamente altri ambienti 3D di incontri sincroni completamente diversi.



Fig. 6 – Ambiente SISINE.

Sempre nell'anno scolastico 2006/2007, anche attraverso i mondi virtuali, realizzai il [progetto Spring Project](#) come un ponte con la Romania e nel 2008 e fui invitata dall' Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio a presentare l'esperienza in qualità di messaggero eTwinning.



Fig. 7 – Screenshot della chat "A bridge made of flowery flags" con la Romania. <http://www.descrittiva.it/calip/Giannini-Linda-pres-finale-gruppo.pdf>

Nel maggio 2007, su invito di Carlo Infante, intervenni come [pioniera](#)

[pedagogica dei Mondi Attivi a Frascati](#), nelle Scuderie Aldobrandini; presi così parte insieme a Roberto Maragliano ed altri autorevoli esponenti dell'innovazione ad una giornata di studi con set multimediale e performance su Performing Media, Azione Culturale, Comunicazione Multimediale e Innovazione Territoriale. In quell'occasione feci cenno anche al legame tra mondi attivi e video giochi.

Negli anni scolastici [2007/2008](#) e [2008/2009](#), insieme a Carlo Nati, estesi l'esperienza dei mondi virtuali e della robotica al progetto internazionale Teaching Science in Europe mediante Think & build bridges. All'interno di questo non spiegammo agli studenti (dai 3 ai 16 anni) cosa è un ponte, ma osservammo come questi li costruivano, giocando, e quale fosse la loro idea di ponte. L'indagine sull'idea di ponte venne rivolta anche a vari adulti di diverse nazioni, di età compresa tra i 20 e gli oltre 70 anni. Fra i materiali usati, costruzioni, legnetti, software di simulazione, ambienti chat 3D ActiveWorlds e Kit Lego Mindstorm. Per questo progetto ricevemmo il certificato di qualità Stella, ovvero quello del portale finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del *Lifelong learning Programme*, programma che ha l'intento di contribuire al rinnovamento dell'educazione scientifica nelle scuole europee e, in particolare, di stimolare i giovani, e specialmente le ragazze, ad intraprendere studi e carriere scientifiche.



Fig. 8 – Ponte virtuale in ActiveWorlds.

Venni anche invitata a sperimentare l'ambiente Second Life per il progetto MUVEnation ma, a dire il vero, non trovai questa esperienza particolarmente entusiasmante.

In generale ho notato che Second Life richiede la dotazione di computer con schede grafiche potenti (infatti per alcuni rendering, i tempi d'attesa erano lunghi) che molte scuole non possiedono. Inoltre considero l'ambiente poco protetto a causa della presenza, per esempio, di sexy shop e di avatar con abiti talvolta per così dire ... sconvenienti.

Decisi quindi di non abbandonare ActiveWorlds per Second Life e nel 2008 iscrissi il progetto Pinocchio 2.0 in eTwinning (ambiente dell'European Schoolnet che favorisce il gemellaggio elettronico tra scuole europee); a questo proposito il progetto ottenne il Quality label nazionale e dal 2009 ad oggi sono ambasciatrice eTwinning per il Lazio.

Negli anni a seguire, sino al 2013, curiosai in altri ambienti 3D per scoprirne le potenzialità e le eventuali applicazioni nella scuola. Ecco qui di seguito un piccolo elenco esplicativo: [3D avatar school](#); [GoAnimate](#); [Habbo](#); [Imvu](#); [MayDay NetParade](#); [New World Grid](#); [Panfu](#); [Spore](#); [Webblin](#); [Webkinz](#) dove [viene adottato un animaletto](#), ma ancora una volta ActiveWorlds ne uscì come l'ambiente più sicuro ed interessante da condividere con le scuole partner di progetto.

Ovviamente in questi tre lustri la mia esperienza nei mondi virtuali ha subito notevoli evoluzioni grazie ai principali sperimentatori in essa coinvolti, bambine/i – ragazze/i – adulti ed anche per la naturale evoluzione delle ITC. Come facilmente si evince da questo breve excursus, varie sono state le proposte e questo ha consentito di evitare la fissità e la sclerotizzazione della ricerca-azione. In questi ultimi anni, infatti, ecco che ai mondi virtuali sono state affiancate diverse esperienze dirette, come quelle nei social network (es [Facebook](#) ed altri). Ritengo inoltre molto importante il connubio Mondi Attivi e Robotica; a questo proposito ultimamente sono stata chiamata ad intervenire a Bruxelles (giugno 2013) in *The future concept and reality of Social Robotics: Challenges, Perception and Applications Role of Social Robotics in current and future society nella sezione challenges*.



Fig. 9 – Foto di gruppo nella sezione challenges in Bruxelles.

In tutte queste esperienze fondamentale resta ovviamente la capacità di saper ben distinguere cosa è reale, cosa è fantastico e cosa è virtuale, così da evitare che ogni soggetto coinvolto perda un equilibrio sia interiore che esteriore. Ritengo inoltre importante la cooperazione e la collaborazione, senza di queste molti dei percorsi avrebbero perso la significativa valenza educativa, didattica e di ricerca.