

## **Chat come ambienti di interazione, di co-costruzione, di apprendimento e di conoscenza** di Linda Giannini ([calip@panservice.it](mailto:calip@panservice.it))

### **Abstract**

Questo intervento ha come oggetto di studio, di ricerca e di analisi, tre differenti ambienti di interazione, di co-costruzione, di apprendimento e di conoscenza. Attori principali di questa esperienza sono bambine/i dai 3 ai 6 anni ed i "luoghi" di azione e co-partecipazione, oltre ad essere rappresentati dallo spazio aula, sono dati da "non luoghi ponte": le chat. Qui di seguito verranno riportate -per ciascun ambiente- sia schede descrittive, che riferimenti documentativi testuali, grafici e video dell'impiego educativo-didattico che se ne è fatto nella scuola dell'infanzia.

### **1.1 MSN Messenger: description chart**



MSN Messenger Service **(1)** è un programma di instant messaging (per win e mac) che consente di comunicare con chiunque mediante sincronizzazione audio/video in tempo reale. Per utilizzare questo servizio occorre creare un profilo o avere un indirizzo di posta elettronica per effettuare il login. Una volta effettuata la registrazione, è possibile creare una lista di amici registrati.

<http://www.msgplus.net/>

<http://join.msn.com/messenger/overview>

- si possono inviare messaggi all'istante, individualmente o con più interlocutori contemporaneamente nella stessa finestra (chat di gruppo);
- disponendo di un microfono e di cuffie la conversazione diventa vocale, effettuando chiamate dirette da un personal a un altro computer in qualsiasi parte del mondo, il tutto a costo zero (pulsante "Call");
- si ha la possibilità di condividere con altri utenti files di vario genere;
- l'interfaccia è molto carina;
- MSN controlla il numero di nuovi messaggi posta ricevuti su hotmail;
- simpatico e l'uso degli emoticons;
- ottimo il supporto sul sito;
- il software è disponibile anche per Macintosh e Pocket PC.

### **1.2 MSN Messenger a scuola**

MSN Messenger, che abbiamo utilizzato anche in precedenza, è stato proposto in questi ultimi anni scolastici con particolare riferimento a due progetti:

- "Il percorso Soave" – "Soave Kids" **(2)**
- "Robot a Scuola" **(3)**

I due progetti che, per quanto ci riguarda, traggono origine da percorsi avviati anche negli anni passati **(4)**, hanno visto coinvolte altre scuole -oltre la nostra- e centri istituzionali e di ricerca. Durante le chat bambine/i di scuola dell'infanzia hanno

effettuato download di gif animate, inserito emoticon, inventato "giochi" e dato brevi risposte scritte.

### Esempio di incontro sincrono nel 2002/03



Incontro sincrono con il prof. Carlo Nati  
[http://www.descrittiva.it/calip/0203/edu\\_msn.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0203/edu_msn.htm)

### Esempio di incontro sincrono nel 2005/06



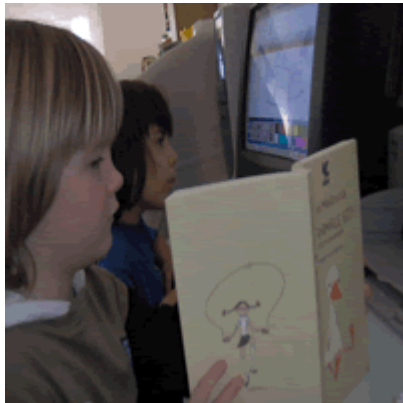
Incontro sincrono con la maestra Patrizia  
<http://www.descrittiva.it/calip/0506/incontro-chat.htm>

In entrambi i casi bambine/i non hanno incontrato "sconosciuti" in rete, ma due docenti coinvolti nel progetto.

Abbiamo notato che spesso avere "dall'altra parte" adulti e non altri bambine/i consente la maggiore coerenza nella comunicazione ed accresce l'utilizzo in forma creativa del mezzo.

Tornando ai progetti, il Percorso Soave ha avuto come "sfondo" gli animali (reali, fantastici, virtuali).

A questo proposito non sono mancati nemmeno gli scambi asincroni con le famiglie **(5)** ed i giochi on line. Nelle attività in classe si è affiancata anche la lettura di un racconto: "Che animale sei? Storia di una pennuta" di Mastrocola Paola **(6)**



Bambine/i di 4-5 anni ripercorrono parti del racconto rappresentandolo col paint ed animandolo grazie a micromondi

Msn Messenger ha fatto da ponte –inoltre- con Scuola di Robotica (Genova) (7) per il progetto Nazionale Robot a Scuola (8). Tra i molti log (9) degli incontri sincroni presenti ne' "La Scatola delle Esperienze" (10) riportiamo qui di seguito i riferimenti alla programmazione "a distanza" di un robot <http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-03-30-chat-msn-ge.pdf>



Bambine/i di scuola dell'infanzia che mandano informazioni a audio, scritte ed anche per immagini (emoticon) al robot di Genova



## 2.1 Skype: scheda di descrizione

Abbiamo conosciuto la versione Beta di Skype nel febbraio 2004; il programma -di 6.15 mb- era stato gentilmente inviato da un amico, Mario Nervi del DIE di

(Dipartimento di Ingegneria Elettrica) Università di Genova, ma l'approccio iniziale con questo software, che comunque reputavamo interessante, non era stato particolarmente entusiasmante. Preferiamo la chat testuale, quella che lascia traccia di sé e dell'interazione, attraverso la quale fili di pensiero, concretamente espressi, possono essere condivisi e co-costruiti, scomposti e ritrovati. A parte questo, eravamo egualmente curiosi di vedere l'effetto che Skype avrebbe avuto su bambine/i di 3-4-5 anni. Skype, si presentava (e presenta ancora) come un software semplice e gratuito che con qualsiasi computer (Windows, Mac OS X, Linux e Pocket PC) consente velocemente di effettuare "telefonate" in tutto il mondo. Questo fa -dunque- intuire che è la voce *a mettersi in viaggio* tra un soggetto ed un altro. La voce... ovvero qualche cosa che è difficile da "fermare": *verba volant!* Skype, creato dagli ideatori di KaZaA (software che condivide musica ed archivi), utilizza una tecnologia innovativa P2P (peer-to-peer) che connette con altri utenti **(11)**

## 2.2 Skype a scuola

Nel mese di Novembre 2004, durante il TED di Genova **(12)** con Jeff Earp **(13)** pensammo di provare ad usare Skype per mettere in contatto bambine/i di scuola dell'infanzia di Latina con lui. Seguirono, così' alcune chat che vennero documentate (anche attraverso video) sul sito "La Scatola delle Esperienze" **(14)**



Bambine/i di 3-4-5 anni incontrano su Skype Jeff Earp  
[http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat\\_jeff02.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat_jeff02.htm)

*"Sulle prime bambine/i erano convinti di interagire verbalmente con un programma e/o con un gioco on line e non con una persona. Questa idea che si erano fatti del "partner" -all'inizio- non variava neanche a seguito di scambi di testi scritti in chat".* **(15)** Per quasi tutti Jeff viveva in un computer e, come un personaggio "virtuale", aveva una vita virtuale con una famiglia, dei figli tutti rigorosamente vincolati allo spazio "ristretto" e "fantastico" della macchina. Tale profilo si chiariva meglio attraverso gli stessi disegni di bambine/i e la conseguente verbalizzazione-descrizione. **(16)**



### Mirco (5 anni)

Jeff è nel computer e parla a me e Aron. Io sono felice e voglio parlare sempre con lui perché ha una bella voce. Secondo me Jeff è un computer che sta alla scuola materna, questa. Non lo so se è una persona perché non l'ho visto.



### **Francesca P. (5 anni)**

Ho disegna il computer con dentro Jeff e poi tanti bimbi che giocavano con il computer. Ci giocavo anche io co' Aron. Io gioco col computer al castello e ho fatto anche il disegno di Natale. Jeff secondo me vive nel computer. E' un computer perche' sta dentro al computer per parlare con i bimbi. Ha i figli. Due. I figli di Jeff vivono nel computer e giocano tutti e due insieme.

A questo punto Jeff, per riportare l'incontro su un piano concreto e reale cominciò ad inviarci via e-mail foto di sé **(17)**, di sua figlia e di lui insieme alla sua famiglia. **(18)** Seguirono anche dei doni on line: ovvero una piccola ma gradevole raccolta di indirizzi dove poter raggiungere giochi: i puzzle della Topolina MIA **(19)** ed UpToTen Kids **(20)**. Importante è sottolineare come le proposte-gioco di Jeff siano state, oltre che in italiano, anche in inglese. Senza farsi troppi problemi di lingua e/o di interpretazione, bambine/i hanno trascorso piacevolmente il tempo in compagnia di Jeff (grazie ad alcuni brevi incontri in chat) ma anche ai giochi on line. Dopo poco si è unita ai nostri incontri chat Lucia Ferlino **(21)**



Bambine/i di 3-4-5 anni incontrano su Skype Lucia Ferlino

[http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat\\_lucia01.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat_lucia01.htm)

Lucia è stata da subito "vissuta" da bambine/i come una persona reale; non portava fuori strada ne' il suo nome italiano, ne' la sua voce; abbiamo notato che Jeff "suonava" sulle prime poco familiare ed usuale come nome, così' come il suo accento australiano.

Deve certamente aver aiutato in questo anche l'aver proposto da subito una foto - raggiunta on line- di Lucia. Interessanti i giochi che bambine/i hanno inventato sull'istante durante gli incontri chat con Lucia. Questi andavano dallo scambio di immagini, alla richiesta di "indovinare" parole scritte; dal riconoscimento dei numeri durante il download



Download di un file inviato da Lucia Ferlino attraverso Skype

[http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat\\_lucia02.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat_lucia02.htm)

Con Lucia bambine/i hanno co-costruito semplici parole utilizzando "Someone keeps stealing my letters" (22) oppure hanno disegnato con la lavagna on line condivisa (23)



**SnapShot 1** - composizione di nomi con "Someone keeps stealing my letters"



**SnapShot 2** - disegno realizzato con la lavagna on line con la quale giochiamo dal 2001

<http://www.descrittiva.it/calip/0102/lavagna.htm>

Purtroppo non tutti gli incontri chat Genova-Latina sono documentati on line poiché non sempre è stato possibile attivare la web cam; ma alcuni tratti si trovano egualmente presenti sul sito. (24)

A partire dall'anno scolastico 2005-06, sempre attraverso Skype, abbiamo messo in contatto bambine/i di Bari, che giocano con noi anche in AwEdu in iCity, mondo 3D (25). In seguito abbiamo costruito un ponte nuovo con Genova grazie al Progetto di Robot@la Scuola


Mattoncini color-animati


[http://www.descrittiva.it/calip/0506/percorsi\\_lego.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0506/percorsi_lego.htm)


[http://www.descrittiva.it/calip/0607/percorsi\\_lego.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0607/percorsi_lego.htm)


Interessante può essere la lettura/visione dei log delle chat


 Locandina: "Indovina chi e' on line?"  
<http://www.descrittiva.it/calip/0506/ponte-lt-ge.pdf>


 Meeting Skype 15-02-2006  
<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-02-15-LT-GE-SKYPE.pdf>


 Meeting Skype 16-02-2006  
<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-02-16-LT-GE-SKYPE.pdf>


 Meeting Skype 17-02-2006  
<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-02-17-LT-GE-SKYPE.pdf>

 Meeting Skype del 03-03-2006  
<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-03-03-LT-GE-SKYPE.pdf>

 Meeting Skype del 09-03-2006  
<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-03-09-LT-GE-SKYPE.pdf>

 Meeting Skype del 27-03-2006  
<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-03-27-LT-GE-SKYPE.pdf>

 Meeting Skype del 26-04-2006  
[http://www.descrittiva.it/calip/0506/donato\\_mazzei\\_html01.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0506/donato_mazzei_html01.htm)

 Meeting Skype del 11-05-2006  
<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-05-11chat-pb-renzo.htm>

### **3.1 Active Worlds: scheda di descrizione**

Informazioni tratte dal sito ufficiale della chat 3D

Active Worlds **(26)** puo' essere considerate come la piu' interessante esperienza sincrona virtuale del web. E' una comunita' composta da un elevato numero di operatori che comunicano tra loro -chattando- ed allo stesso tempo costruiscono insieme ambienti 3D di realta' virtuale. Interessante puo' essere dare uno sguardo ad alcune mappe di satellite tratte dai diversi mondi **(27)** cosi' da comprendere meglio come la comunita' e' cresciuta nel tempo.

I cittadini di Active Worlds di hanno la possibilita' di costruire nei mondi, arredando spazi aperti ed anche quelli chiusi. Maggiori approfondimenti sulle potenzialita' dei mondi 3D possono essere desunte direttamente dal sito ufficiale di Active Worlds <http://www.activeworlds.com/>

Infatti si puo':

- costruire in 3D una casa virtuale in Internet;
- "acquistare" online materiali per costruire spazi, ambienti, avatar..;
- esplorare tantissimi mondi realizzati da compagne/i di chat;
- conoscere nuovi amici e con loro vivere/giocare in un mondo fantastico/virtuale;

- giocare in maniera interattiva con giochi 2D e 3D;
- scegliere tra una vasta gamma di identità (avatar)



Si può girare tra i mondi con grande facilità scoprendo subito:

- di poter accedere solo ai mondi non privati;
- di avere la possibilità di usare diversi punti di vista;
- di poter vagare per i mondi sia da soli che con la guida di altri turisti/cittadini;
- di poter scegliere un mondo senza visitatori (contrassegnato con un temporaneo 0) o con più visitatori (contrassegnato da un numero di 1 oppure > 1)

Le frecce direzionali consentono ad un avatar di muoversi a destra, sinistra, avanti, indietro... Ma è anche possibile volare (utilizzando il tasto più della tastiera) o tuffarsi –per esempio- in una piscina (basta usare il stato meno).

### 3.12 Active Worlds a scuola

L'esperienza è nata durante un progetto SEMFI condotto dal Laboratorio Tecnologie dell'Educazione Università di Firenze. Il percorso prevedeva contatti sincroni on line tra tutti i partecipanti al seminario e le chat si svolgevano proprio all'interno di mondi tridimensionali. Sono rimasta affascinata da questo ambiente fatto di luoghi e soggetti mutanti e mutevoli ed ho così proposto l'avventura alle colleghe della scuola dell'infanzia ed a bambine/i di 3-4-5 anni. Soprattutto grazie all'entusiasmo, alla disponibilità, alla curiosità ed alla creatività di bambine/i da allora i mondi 3D hanno continuato a far parte della nostra vita "altra".



Son quasi dieci anni che abitiamo i mondi con bambine/i dai 3 anni in su e le attività da loro proposte non sono mai state le stesse. Ognuno di loro è riuscito a trovare modi diversi per vivere, abitare, esplorare, ricercare, giocare, comunicare nei mondi.



I mondi attivi hanno fornito nel tempo un contesto visivo spaziale entro il quale realizzare la conversazione a distanza, la quale ha rappresentato l'interfaccia di accesso a *risorse didattiche*, oltre che a *contenuti didattici*. Durante questi anni abbiamo giocato in diversi mondi attivi: "AW", "ITALIA", "WINTER"... sino a giungere in AW-Edu. All'interno di tutti Mondi sono stati riservati spazi a disposizione di bambine/i in cui incontrarsi con altri e giocare in tempo reale con amici lontani come Albert (Reggio Calabria), Renee (Michigan - Michigan USA), Rüdiger (Germania), Carlo (Latina), Cinzia e Maurizio (Perugia).....

Siamo dunque passati dalla scuola dei desideri <http://www.descrittiva.it/calip/nir99.html> alle avventure di Narnia <http://www.descrittiva.it/calip/0203/narnia.htm> - [http://www.descrittiva.it/calip/0203/narnia\\_aw.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0203/narnia_aw.htm) sino ai percorsi in rete con altre scuole sull'identità (in iCity, con l'università di Bari e la prof.ssa Beatrice Ligorio)

I soggetti coinvolti nei percorsi sono stati ricercatori e studenti universitari, studiosi, docenti e, soprattutto studenti di diversi ordini scolastici (dalla scuola dell'infanzia in su). Ulteriori ambienti di incontro-confronto sono stati Synergeia ed il Knowledge Forum: Cooperative Knowledge Building Group

Ha visto, dunque, la partecipazione di:

- 10 bambini della scuola primaria di Montoro Superiore (Avellino);
- 8 bambini di cinque anni della sezione C1 di scuola dell'infanzia Mazzini (Bari);
- 42 bambini di prima classe scuola primaria Mazzini (Bari), suddivisi a gruppi di 6;
- 45 bambini di due classi di quarta scuola primaria Mazzini (Bari), che hanno ruotato a gruppi di 15,
- 28 bambini di 3-4 e 5 anni di una classe della scuola dell'infanzia Don Milani (Latina);
- 12 ragazzi di terza della scuola secondaria di primo grado di Noviglio (Milano);
- Ragazzi del Centro di Formazione Professionale e di Riabilitazione PP Trinitari (Venosa)

e, ultimamente una classe di scuola primaria di Castiglione delle Stiviere

A proposito di Mondi Virtuali, importante può essere la visione di tutta la documentazione raccolta sul sito "La Scatola delle Esperienze":

<http://www.descrittiva.it/calip/nir99.html>  
[http://www.descrittiva.it/calip/99\\_00\\_virtual.htm](http://www.descrittiva.it/calip/99_00_virtual.htm)  
[http://www.descrittiva.it/calip/00\\_01\\_virmultimedia.htm](http://www.descrittiva.it/calip/00_01_virmultimedia.htm)  
[http://www.descrittiva.it/calip/aw\\_en/](http://www.descrittiva.it/calip/aw_en/)  
[http://www.descrittiva.it/calip/0203/narnia\\_aw.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0203/narnia_aw.htm)  
[http://www.descrittiva.it/calip/0304/percorso\\_mondi.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0304/percorso_mondi.htm)  
[http://www.descrittiva.it/calip/0405/percorso\\_mondi.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/percorso_mondi.htm)  
[http://www.descrittiva.it/calip/0506/percorso\\_mondi.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0506/percorso_mondi.htm)  
[http://www.descrittiva.it/calip/0607/percorso\\_mondi.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0607/percorso_mondi.htm)  
[http://www.descrittiva.it/calip/Bambini\\_reali\\_mondi\\_virtuali\\_Giannini.PDF](http://www.descrittiva.it/calip/Bambini_reali_mondi_virtuali_Giannini.PDF)

Blog Mondi Virtuali

<http://www.edidablog.it/b2evolution/blogs/index.php?blog=544>

Segnalo anche l'audio intervista che ho rilasciato questa estate a Romolo Pranzetti

[http://www.comeweb.it/doc/cometic\\_giannini.mp3](http://www.comeweb.it/doc/cometic_giannini.mp3)

<http://www.descrittiva.it/calip/intervista-pranzetti-giannini.pdf>

Da questi rimandi on line e' possibile desumere l'evoluzione del progetto e l'influenza positiva su bambine/i - ragazze/i ed adulti.



## Resources and materials needed by teachers to carry out activity

xplora  
EUROPEAN SCIENCE EDUCATOR

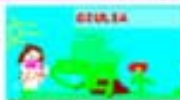
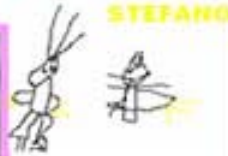
- Software ActiveWorlds <http://www.activeworlds.com>
- Camera to take photographs
- Digital camcorder
- Computer (in classroom)
- Internet (connection adsl in classroom)



## Results to be uploaded to portal by schools



- Photographs
- Videos
- Reports



### Conclusioni

Il nostro è un lavoro originale nel suo genere in quanto vede bambini intervenire in chat con adulti disposti a realizzare virtualmente -con costruzioni 3D- i desideri dei bambini stessi. Tutto questo ha carattere di ricerca; gli adulti sono impegnati a verificare l'impatto delle tecnologie sui bambini, registrando comportamenti, ipotesi, realizzazioni grafiche e la memoria stessa dell'esperienza. Si viene, così, a creare una comunità mista: intervengono educatori, genitori, bambini e persone non direttamente vicine al mondo della scuola. L'interazione non avviene solo attraverso un rapporto face to face o mediante chat, ma anche grazie ad e-mail, telefonate, viaggio di folletti. Questa nuova soluzione di comunità virtuale a misura di bambino (3- 5 anni) ha un forte impatto sociale-educativo e pedagogico. Ben si presta a riflessioni rispetto all'esperienza ed all'analisi dei comportamenti che da essa ne derivano. Il lavoro è originale nel suo genere in quanto vede bambine/i intervenire in chat con coetanei e con adulti.

Scopo del "progetto" è stato quello di verificare i comportamenti di bambine/i rispetto alle ITC ed in particolare in riferimento ai mondi virtuali e se la navigazione all'interno di questi può costituire un "valore aggiunto" per l'apprendimento e la messa in campo di competenze spaziali, logiche e comunicative. Di fatto è emerso anche che le ITC in generale ed i mondi virtuali in particolare non hanno alterato la percezione di sé nei bambini e nemmeno hanno creato *disturbi* verso i rapporti con la vita reale e la percezione del reale.

- 
- (1) Msn Messenger <http://www.msgplus.net/> -  
<http://join.msn.com/messenger/overview>
  - (2) "Il percorso Soave" [http://www.descrittiva.it/calip/0506/percorso\\_soave.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0506/percorso_soave.htm)  
consta anche del blog Percorso Soave che ha vinto il premio categoria speciale Kidsmart <http://www.edidablog.it/b2evolution/blogs/index.php?blog=68> ed il blog Soave Kids <http://www.edidablog.it/b2evolution/blogs/index.php?blog=87>

1° premio categoria scuola dell'infanzia e scuola primaria Concorso Edidablog – Ted di Genova 2006

- (3) "Robot a Scuola" [http://www.descrittiva.it/calip/0506/percorsi\\_lego.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0506/percorsi_lego.htm) - [http://www.descrittiva.it/calip/0607/percorsi\\_lego.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0607/percorsi_lego.htm) con il blog Rob & Ide "Storia di Robot e di Androide" <http://www.edidablog.it/b2evolution/blogs/index.php?blog=275> 1° premio categoria Concorso Edidablog – Ted di Genova 2006
- (4) Anno scolastico 2002/03 Il percorso dei folletti [http://www.descrittiva.it/calip/0203/percorso\\_folletti.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0203/percorso_folletti.htm) Anno scolastico 2003/04 Ispirati da Gessetto [http://www.descrittiva.it/calip/0304/percorso\\_gessetto.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0304/percorso_gessetto.htm) Anno Scolastico 2004/05 Ponte con Soave Mattoncini [http://www.descrittiva.it/calip/0405/percorso\\_soave.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/percorso_soave.htm) ColorAnimati 2003/04 [http://www.descrittiva.it/calip/0304/percorsi\\_lego.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0304/percorsi_lego.htm) - Mattoncini ColorAnimati 2004/05 [http://www.descrittiva.it/calip/0405/percorsi\\_lego.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/percorsi_lego.htm) Mattoncini ColorAnimati 2005/06 [http://www.descrittiva.it/calip/0506/percorsi\\_lego.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0506/percorsi_lego.htm) Mattoncini ColorAnimati 2006/07 [http://www.descrittiva.it/calip/0607/percorsi\\_lego.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0607/percorsi_lego.htm)
- (5) Il coniglietto di Nico <http://www.descrittiva.it/calip/0506/coniglietto.htm>
- (6) "Che animale sei? Storia di una pennuta": Documentazione on line grafica ed anche video <http://www.descrittiva.it/calip/0506/pennuta.htm>
- (7) Scuola di Robotica <http://www.scuoladirobotica.it/>
- (8) Robot a Scuola [http://www.istruzione.it/innovazione/progetti/progetto\\_robot.shtml](http://www.istruzione.it/innovazione/progetti/progetto_robot.shtml) - [http://www.istruzione.it/innovazione/progetti/allegati/progetto\\_robot.pdf](http://www.istruzione.it/innovazione/progetti/allegati/progetto_robot.pdf)
- (9) Log (da glossario informatico on line) <http://www.pc-facile.com/glossario/log/> *In generale nella lingua inglese il termine log indica il diario di bordo di una nave. .. Nel caso specifico del computer il log (o log-file o file-log) è un File nel quale vengono registrate le operazioni che l'utente compie durante la sua sessione di lavoro.*
- (10) La Scatola delle Esperienze <http://www.descrittiva.it/calip/>
- (11) Che cosa è Skype? <http://www.skype.com/> - <http://web.skype.com/home.it.html>
- (12) TED <http://www.ted-online.it/>
- (13) Jeff Earp collabora con ITD-CNR di Genova per l'apprendimento e l'insegnamento della lingua straniera e per il software didattico <http://www.itd.cnr.it/personalescheda.php?Id=14>
- (14) Chat Skype con Jeff [http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat\\_jeff.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat_jeff.htm)
- (15) Scrivere in chat con Skype [http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat\\_jeff01.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat_jeff01.htm)
- (16) Come I bambine/i immaginano Jeff [http://www.descrittiva.it/calip/0405/disegni\\_jeff01.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/disegni_jeff01.htm)
- (17) Jeffrey e Pinguino ci salutano! <http://stellasfotos.fotopic.net/c441943.html>
- (18) Sorprese dal Jeff reale [http://www.descrittiva.it/calip/0405/jeff\\_reale.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/jeff_reale.htm)
- (19) Incontro con MIA [http://www.descrittiva.it/calip/0405/jeff\\_mia.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/jeff_mia.htm)
- (20) La proposta di Jeff: qui bambine/i possono giocare <http://www.uptoten.com/>
- (21) Lucia Ferlino ricercatrice all'ITD-CNR di Genova <http://www.itd.cnr.it/personalescheda.php?Id=15> , lavora anche per il software didattico <http://www.itd.cnr.it/SoDiLinux/>

- (22) Someone keeps stealing my letters  
<http://www.descrittiva.it/calip/0405/letters.htm>
- (23) Coloriamo insieme on line, lavagna condivisa interattiva on line  
<http://www.descrittiva.it/calip/0102/lavagna.htm>
- (24) Chat Skype con Lucia Ferlino  
[http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat\\_lucia.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat_lucia.htm)
- (25) Chat Mondì Attivi e Skype  
[http://www.descrittiva.it/calip/0506/percorso\\_mondi.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0506/percorso_mondi.htm)  
<http://www.descrittiva.it/calip/0506/aw-skype2005-11-16.PDF> video  
[http://www.descrittiva.it/calip/0506/video/05-11-16\\_00\\_aw\\_skype\\_video.rm](http://www.descrittiva.it/calip/0506/video/05-11-16_00_aw_skype_video.rm)
- (26) ActiveWorlds <http://www.activeworlds.com> New solutions for the virtual (and real world) community for children <http://www.descrittiva.it/calip/nir99.html> Kids and virtual worlds  
[http://www.xplora.org/ww/en/pub/xplora/practice/examples/kids\\_and\\_virtual\\_worlds.htm](http://www.xplora.org/ww/en/pub/xplora/practice/examples/kids_and_virtual_worlds.htm)
- (27) satellite maps <http://www.activeworlds.com/community/maps.asp>

### **ComeTIC n. 3 - rubrica estiva settimanale. Proposte TIC per la formazione**

<http://comeweb.podomatic.com/>  
<http://feeds.feedburner.com/RisorseWeb>  
[Versione-"Audio-Video"](#)

INTERVISTA del 2 luglio 2006

a Linda Giannini [calip@mbox.panservice.it](mailto:calip@mbox.panservice.it) [a scuola, a Latina]

a cura di Romolo Pranzetti [promolo@libero.it](mailto:promolo@libero.it) [a Vicarello (LI)]

#### **Romolo Pranzetti:**

Siamo qui a colloquio con Linda Giannini, una maestra di scuola per l'infanzia che ha grosse esperienze nel campo della comunicazione con strumenti tecnologici, già a partire dai primi anni della scuola. Preghiamo Linda di raccontarci -appunto- quali sono le sue esperienze principali.

#### **Linda Giannini:**

Allora, le principali esperienze sono con tre tipi di chat:

- quella solo testuale
- quella in sincrono con audio-video
- e quella che contempla anche la costruzione di ambienti tridimensionali.

Alcuni esempi di percorsi-chat documentati nei diversi anni scolastici:

#### **a.s. 1999/2000:**

chat di First Class

[http://www.descrittiva.it/calip/2000\\_ago.htm](http://www.descrittiva.it/calip/2000_ago.htm)

#### **a.s. 2002/2003:**

chat MSN Messenger

[http://www.descrittiva.it/calip/0203/edu\\_msn.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0203/edu_msn.htm)

#### **a.s. 2004/2005**

chat Skype

[http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat\\_jeff.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat_jeff.htm)

[http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat\\_lucia.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat_lucia.htm)

#### **a.s. 2005/2006**

chat su piattaforma di Robotica @ Scuola

<http://www.descrittiva.it/calip/0506/infanzia-chat-06-01-26.htm>

chat MSN Messenger

<http://www.descrittiva.it/calip/0506/incontro-chat.htm>

chat MSN Messenger + video (anche per programmare un robot a distanza)

<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-03-30-chat-msn-ge.pdf>

<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-03-27-LT-GE-SKYPE.pdf>

[http://www.descrittiva.it/calip/0506/video/06-03-27\\_video.MPG](http://www.descrittiva.it/calip/0506/video/06-03-27_video.MPG)

MultiChat

<http://www.descrittiva.it/calip/0506/multi-chat-06-05-08.htm>

<http://www.descrittiva.it/calip/0506/multi-chat-06-05-15.htm>

chat Skype

<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-05-09chat-mazzei.htm>

<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-02-15-LT-GE-SKYPE.pdf>  
<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-02-16-LT-GE-SKYPE.pdf>  
<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-03-03-LT-GE-SKYPE.pdf>  
<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-02-17-LT-GE-SKYPE.pdf>  
<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-03-09-LT-GE-SKYPE.pdf>  
[http://www.descrittiva.it/calip/0506/donato\\_mazzei\\_html01.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0506/donato_mazzei_html01.htm)  
RoboTopo chat (presentata al Cern di Ginevra)  
<http://www.descrittiva.it/calip/0506/robotopo.ppt>

DOCUMENTAZIONE ON LINE RIFERITA ALLA "VITA" NEI MONDI ATTIVI  
NEI DIVERSI ANNI SCOLASTICI:

[[98/99](#)] - [[99/00](#)] - [[00/01](#)] - [[01/02](#)] - [[02/03](#)] - [[03/04](#)] - [[04/05](#)] -  
[[05/06](#)] - [[06/07](#)]

### **Altri approfondimenti su Form@re**

[http://www.formare.erickson.it/archivio/febbraio\\_06/6\\_GIANNINI.html](http://www.formare.erickson.it/archivio/febbraio_06/6_GIANNINI.html)



Fra i tre tipi di chat sicuramente quella che preferisco e' quella relativa alla costruzione di mondi virtuali, per una serie di motivi. Il primo motivo e' quello della condivisione di uno spazio e la creazione di un mondo alternativo da parte di bambini o la scoperta di spazi alternativi, con la possibilita', ovviamente, di sperimentare le forme di scrittura testuale.



*Bambine/i di 3-4-5 anni nei mondi virtuali*

**Romolo Pranzetti:**

Ecco, i bambini riescono a fare tutte queste cose e cioè riconoscersi in questi mondi virtuali e anche scrivere e intervenire in diretta?

**Linda Giannini:**

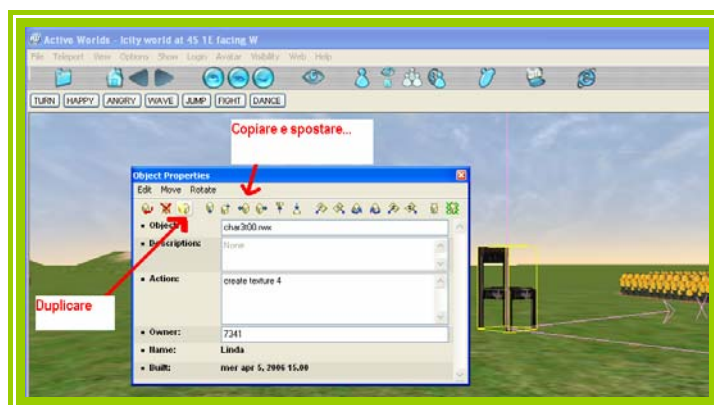
Si', riescono a farlo e riescono anche a mettere degli oggetti nei mondi. Io ho - quest'anno- riportato tutta una serie di riprese e anche di fotografie dove ci sono i bambini che sono in comunicazione con un amico di Milano e due amici che sono al CNR di Genova. In pratica loro (i bambini) non fanno altro che duplicare delle sedie per inserirle nei mondi. Sembra una cosa abbastanza semplice




**Your mail, ser...** In pratica, mentre siamo in chat giunge a Latina l'avviso di nuova posta da parte di Incredimail

<http://www.incredimail.com/italian/splash/splash.asp>

... ma il fatto di riuscire ad arredare -comunque- un proprio ambiente (virtuale) e ... arredarlo poi ... a quattro anni... diventa una esperienza *abbastanza "ampia"*



Qui si fa riferimento alla documentazione presente in  
[http://www.descrittiva.it/calip/0506/percorso\\_mondi.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0506/percorso_mondi.htm)

 LT - MI - GE - del 05-04-2006

Incontro in iCity

<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-04-05sedie-icity.pdf>

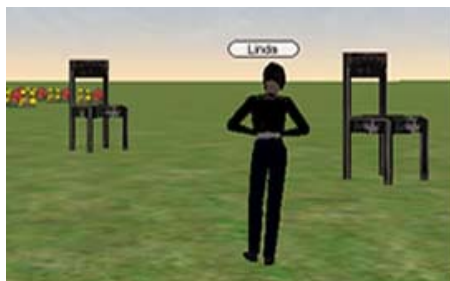
Incontro WebCam su MSN

<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-04-05msn-awsedie.pdf>

Grande emozione! Oggi si e' unito ai nostri giochi nei mondi 3D, oltre a Peter Pan (Giorgio Lally di Milano), anche "pibi68" (Paolo Bianchetti di Genova). Quest'ultimo e' con noi anche nel progetto [Robot @ Scuola](#)



Viene qui riportata la "memoria" sia della chat in AwEdu che quella tenutasi in contemporanea su MSN.



**Romolo Pranzetti:**

Certo, certo.

**Linda Giannini:**

Ovviamente non e' richiesto a quattro anni la lettura e la scrittura... l'apprendimento della lettura e della scrittura, ma si e' notato che questo nasce spontaneamente nei bambini

**Romolo Pranzetti:**

... spontaneamente...

**Linda Giannini:**

Nasce l'interesse proprio di rimandare dall'altra parte un proprio... una propria traccia, una propria traccia scritta. Faccio questa premessa perche', di fatto con la chat che stiamo utilizzando invece noi, ora, quella prettamente vocale e visiva (per visiva, in questo caso si intende la possibilita' di vedere l'"altro" via webcam) tutta la parte ...emm... scritta, quindi il fatto di poter tornare su un testo scritto...viene un po' a mancare.

Diciamo che nel rileggere le tracce scritte dei bambini e, comunque, anche degli *amici distanti*, ritrovo dei "pezzi" che sul momento non avevo colto. Per esempio, non avevo colto ...che ne so... la formulazione completa da parte di un bambino del proprio nome,...

**Romolo Pranzetti:**

(annuendo) m, m...

**Linda Giannini:**

Quindi, tornando a rileggere la traccia, il log della chat, riesco a vedere se un bambino o una bambina hanno risposto coerentemente a una richiesta scritta da parte di un *amico distante*. Questa cosa non è possibile riaverla nella chat -ovviamente- vocale. A meno che non si usi la soluzione che stai utilizzando te, cioe' quella di registrare l'audio... e questo mantenere traccia e memoria dell'audio consente -poi- di vedere se c'e' stata una coerenza linguistica, se c'e' stata una risposta congrua ad una domanda e se c'e' stato -comunque- un interscambio abbastanza equilibrato. Per esempio, in questo momento mi accorgo che il tempo della risposta e' sicuramente maggiore del tempo della domanda... del tempo impiegato per formulare la domanda

**Romolo Pranzetti:**

Capita...

**Linda Giannini:**

In questo caso –quindi- vuol dire che c'è sicuramente ascolto da una parte e.. ma.. ma meno interscambio da entrambi... i due punti di inter... di contatto, insomma.

(Nel senso di interscambio equilibrato, di spazio-tempo di comunicazione verbale occupato dai singoli soggetti)

**Romolo Pranzetti:**

Ecco, quindi l'evento della chat è un evento anche breve che però richiede una preparazione e può richiedere anche un'analisi successiva che arricchisce la comunicazione di dati importanti.

**Linda Giannini:**

Sì, sì. Diciamo che nel tempo mi sono accorta che la ri-lettura e il ri-ascolto e comunque una ri-visione di alcuni momenti ha consentito di migliorare –poi- le *proposte-gioco* per i bambini.

**Romolo Pranzetti:**

Ecco, e come pensi che il podcast si possa inserire in questo discorso

**Linda Giannini:**

Ecco, come... in pratica come stai facendo tu, ora. Tu ora stai registrando la nostra interazione ed il ri-ascolto della nostra interazione consente un ... una ri-analisi della comunicazione tra te e me.

**Romolo Pranzetti:**

Certo...

**Linda Giannini:**

Se al posto di Linda, in questo momento ci fosse stato un bambino, riascoltare quello... riascoltare le risposte per esempio, di Luigi, bimbo di cinque anni, con il contatto, magari, di qualche altro compagno presente in chat, avrebbe consentito di vedere come loro si pongono rispetto allo strumento e quali risposte danno.

**Romolo Pranzetti:**

Ecco, quindi pensi che ci possano essere degli sviluppi interessanti per la scuola.

**Linda Giannini:**

Sì, sì. Che comunque c'erano lo stesso. Perché nel momento in cui si vanno a rivedere... aspetta che cerco di mandarti un URL... un indirizzo... [http://www.descrittiva.it/calip/0405/percorso\\_mondi.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/percorso_mondi.htm) ... si vanno a rivedere dei filmati, che comunque erano presenti anche prima del podcast all'interno della rete...

**Romolo Pranzetti:**

Certo, certo

**Linda Giannini:**

... e, ovviamente, poi un breve sunto di questi (filmati)... (cio') consente poi, a chi si inserisce nel progetto o –comunque- che è curioso di vedere che tipo di attività

vengono fatte.. consente quindi, l'audio ed il video, di avere una dimensione un po' piu' ampia del percorso

 **AW - Aron e Stefano video 01**

<http://www.descrittiva.it/calip/0405/video/aw-20041119-01.rm>

Aron (5 anni) fa vedere a Stefano (3 anni) come "cammina" nei mondi la maestra Linda. Stefano lo guarda un po' perplesso e tiene in bocca il ciuccio. Poi prova a raggiungere la tastiera ed il mouse con la mano... ma Aron l'allontana.

size : 1.17 mb

Data : 19 Novembre 2004



**Avatar della maestra Linda (Giro)**

Ecco, qui c'è una sintesi del video...

**Romolo Pranzetti:**

(annuendo) m, m...

**Linda Giannini:**

... ma allo stesso tempo c'è la possibilità di vedere il video...

**Romolo Pranzetti:**

(annuendo) m, m...

**Linda Giannini:**

... la visione e l'ascolto di questo momento... fermato qui, su una pagina, che però è una "pagina statica", non è -ovviamente- né un podcast, né un blog, consente -ovviamente- di entrare un po' nella scena e di entrare nella scena non solo *qui ed ora* ma di entrarci fra un giorno... fra un anno... poi... e nel tempo, insomma... Consentirà ad Aron ed a Stefano, per esempio, di ritrovarsi anche tra dieci anni, fermo restando che il sito resti in linea così a lungo, insomma.

**Romolo Pranzetti:**

Bene, quindi hai mescolato la chat vocale ai mondi virtuali di Active Worlds e pensi che questo sia possibile farlo anche con il podcast ed anche con il blog.

**Linda Giannini:**

Penso che sia possibile "fermare" i momenti, sì, e riportarli lì...

**Romolo Pranzetti:**

(annuendo) m, m...

**Linda Giannini:**

Nel senso che io adesso in questa stanza ho un altro computer accanto; se accanto a me ci fossero stati dei bambini ... cosa che il due luglio...

**Romolo Pranzetti:**

No, non e' possibile...

... e' poco probabile... non e' proprio possibile... avrei potuto registrare contemporaneamente un video, un audio per metterlo poi sul podcast...

**Romolo Pranzetti:**

Certo...

**Linda Giannini:**

... e quindi avremmo avuto sia la possibilita' di vedere i bambini in situazione, che il racconto, da parte dell'insegnante o dei bambini stessi, di quello che stava avvenendo *qui ed ora* in classe

**Romolo Pranzetti:**

Va bene Linda, io ti ringrazio per questa intervista e ti auguro buone vacanze

**Linda Giannini:**

Grazie, anche a te.

::\*~\*:\_::~\*~\*:\_::~\*~\*:\_::~\*~\*:\_::\_\*~\*:\_::~\*~\*:\_::~\*~\*:\_::~\*~\*:\_::~\*~\*:\_::~\*~\*:\_::\_\*~\*

**La Scatola delle Esperienze**

<http://www.descrittiva.it/calip/>

**Altri riferimenti on line**

In particolare abbiamo sottolineando l'importanza della documentazione che, sul sito **La Scatola delle Esperienze**, per quanto riguarda le ITC e bambine/i di 3-4-5, parte dall'anno scolastico 1994/95

**Dalla pezza alla macchina -tracce di percorsi-:**

- 1994/1995  
[http://www.descrittiva.it/calip/mat\\_story\\_94-95\\_gen.html](http://www.descrittiva.it/calip/mat_story_94-95_gen.html)
- 1995/1996  
[http://www.descrittiva.it/calip/mat\\_story\\_95-96\\_gen.html](http://www.descrittiva.it/calip/mat_story_95-96_gen.html)

1996/1997

[http://www.descrittiva.it/calip/96\\_97\\_01.html](http://www.descrittiva.it/calip/96_97_01.html)

1997/1998

[http://www.descrittiva.it/calip/97\\_98\\_mat\\_story\\_varie.html](http://www.descrittiva.it/calip/97_98_mat_story_varie.html)

1998/1999

[http://www.descrittiva.it/calip/tutto98\\_99.html](http://www.descrittiva.it/calip/tutto98_99.html)

1999/2000

[http://www.descrittiva.it/calip/tutto99\\_00.htm](http://www.descrittiva.it/calip/tutto99_00.htm)

2000/2001

[http://www.descrittiva.it/calip/tutto00\\_01.htm](http://www.descrittiva.it/calip/tutto00_01.htm)

2001/2002

<http://www.descrittiva.it/calip/0102/>

2002/2003

<http://www.descrittiva.it/calip/0203/>

2003/2004

<http://www.descrittiva.it/calip/0304/>

2004/2005

<http://www.descrittiva.it/calip/0405/>

2005/2006

<http://www.descrittiva.it/calip/0506/>

2006/2007

<http://www.descrittiva.it/calip/0607/>

... e continua...



Blog del febbraio 2003

<http://mondivirtuali.splinder.com/>

C'e' la musica di sottofondo ed anche la possibilita' di vedere video cliccando sulle immagini poste nella colonna di sinistra. Diciamo che si tratta di un pre-podcast ☺

**In aggiunta, i blog di Edidateca:**

Percorso Soave

<http://www.edidablog.it/b2evolution/blogs/index.php?blog=68>

Soave Kids

<http://www.edidablog.it/b2evolution/blogs/index.php?blog=87>

Rob&Ide Storia di Robot e di Androide

<http://www.edidablog.it/b2evolution/blogs/index.php?blog=275>

Blog Mondi Virtuali

<http://www.edidablog.it/b2evolution/blogs/index.php?blog=544>



### **Alcuni video – audio-interviste on line**

#### **Anno Scolastico 1999/2000**

[http://www.descrittiva.it/calip/tutto99\\_00.htm](http://www.descrittiva.it/calip/tutto99_00.htm)

#### **Anno Scolastico 2001/2002**

[http://www.descrittiva.it/calip/0102/interv\\_01.mpg](http://www.descrittiva.it/calip/0102/interv_01.mpg)

[http://www.descrittiva.it/calip/0102/interv\\_03.mpg](http://www.descrittiva.it/calip/0102/interv_03.mpg)

[http://www.descrittiva.it/calip/0102/interv\\_04.mpg](http://www.descrittiva.it/calip/0102/interv_04.mpg)

[http://www.descrittiva.it/calip/0102/scrive\\_lucilla.mpg](http://www.descrittiva.it/calip/0102/scrive_lucilla.mpg)

[http://www.descrittiva.it/calip/0102/scrive\\_ricc.mpg](http://www.descrittiva.it/calip/0102/scrive_ricc.mpg)

[http://www.descrittiva.it/calip/0102/scrive\\_denise.mpg](http://www.descrittiva.it/calip/0102/scrive_denise.mpg)

[http://www.descrittiva.it/calip/0102/let\\_amoremio.mpg](http://www.descrittiva.it/calip/0102/let_amoremio.mpg)

[http://www.descrittiva.it/calip/0102/paint\\_00.mpg](http://www.descrittiva.it/calip/0102/paint_00.mpg)

#### **Anno scolastico 2002/2003**

[http://www.descrittiva.it/calip/0203/narnia\\_aw.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0203/narnia_aw.htm)

[http://www.descrittiva.it/calip/0203/edu\\_chat.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0203/edu_chat.htm)

#### **Anno scolastico 2003/2004**

<http://www.descrittiva.it/calip/0304/llmm-documenti.htm>

<http://www.descrittiva.it/calip/0304/legociber.htm>

#### **Anno scolastico 2004/2005**

[http://www.descrittiva.it/calip/0405/percorso\\_mondi.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/percorso_mondi.htm)

[http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat\\_jeff01.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat_jeff01.htm)

[http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat\\_jeff02.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat_jeff02.htm)

[http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat\\_lucia01.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat_lucia01.htm)

[http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat\\_lucia02.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat_lucia02.htm)  
[http://www.descrittiva.it/calip/0405/mail\\_lucia01.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/mail_lucia01.htm)  
[http://www.descrittiva.it/calip/0405/percorso\\_divertipc.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/percorso_divertipc.htm)

**Anno scolastico 2005/2006**

<http://www.descrittiva.it/calip/0506/incontro-chat.htm>  
<http://www.descrittiva.it/calip/0506/pennuta.htm>  
<http://www.descrittiva.it/calip/0506/infanzia-chat-06-01-26.htm>  
[http://www.descrittiva.it/calip/0506/percorso\\_mondi.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0506/percorso_mondi.htm)

**Anno Scolastico 2006/2007**

<http://www.descrittiva.it/calip/0607/ele-mich.htm>  
[http://www.descrittiva.it/calip/0607/percorso\\_mondi.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0607/percorso_mondi.htm)



Per l'installazione del lettore RealOne Player in Windows  
(programma gratuito)  
si può scaricare dal sito italiano  
[http://video.sitahost.com/RealOnePlayerV2GOLD\\_it.exe](http://video.sitahost.com/RealOnePlayerV2GOLD_it.exe)  
(in questo caso il download del programma  
partirà immediatamente).  
Ulteriori "info" utili possono essere  
tratte da questo indirizzo:  
<http://www.comunetv.it/note/Note.htm>