

Bambini reali in mondi virtuali L'immagine di sé nell'era digitale

Linda Giannini
Scuola dell'Infanzia - I.C. "Don Milani" - 04100 Latina

calip@mbox.panservice.it

Sommario

*Che cosa e' reale?
... che cosa e' virtuale ?
e che cosa si intende per immagine di un qualche cosa che reale e'?"*

Filosofi e scienziati se lo chiedono da sempre e non si vuole avere la pretesa di aver risolto tutto: questa è solo una occasione per raccontarvi come bambine/i della scuola dell'infanzia di tre-quattro-cinque anni (on e off-line) si sono confrontati su questi temi e come hanno interagito in una chat tridimensionale: Active Worlds.



Fig. 1 - Bambine/i di 3-4-5 anni nei mondi virtuali
http://www.descrittiva.it/calip/0203/edu_telegrammi.htm

1. Introduzione

Bambini reali in mondi virtuali si pone come occasione per rilevare insieme alcuni effetti delle ITC -e della chat 3d- in bambine/i dai 3 ai 5/6 anni; in particolare è un modo per ricercare l'immagine (ed anche le immagini) di sé nell'era digitale¹.

¹ *Bambini reali in mondi virtuali* è stato oggetto di tesi presso il corso di laurea in Tecnologie della comunicazione audiovisiva e multimediale, Università degli Studi di Ferrara, Facoltà di Lettere e Filosofia, a cura di Linda Giannini, relatore prof.ssa P. Rizzati – correlatore prof. P. Frignani ed è parte del settore di ricerca LTE (Laboratorio Tecnologie Educative) Università degli studi di Firenze, Facoltà Scienze della Formazione, Responsabile prof. A.Calvani) www.scform.unifi.it/te/vedilte.asp?ID=9

Per questo acquista particolare importanza la definizione di schema corporeo, la riflessione su cosa si intenda per vissuto corporeo, coscienza di sé e sicurezza nei bambini e come la corporeità divenga comunicabilità e linguaggio. Significativo è, dunque, il riferimento alle tappe dello sviluppo corporeo, dato che la presente proposta vede coinvolti bambine/i che frequentano la Scuola dell'Infanzia. Indicativamente ricordiamo:

"Lo *schema* corporeo è una rappresentazione soggettiva dell'esistenza della propria unità corporea nello spazio e della capacità di rappresentarla"



Fig. 2 sagoma del corpo di Paolo -anni 3- su cartoncino e riempimento con la tempera verde realizzata "a piu' mani" da un gruppo di compagni



Fig. 3 rappresentazione di se' con il software paint da parte di Luigi, 4 anni

"Le sensazioni della posizione delle varie parti del nostro corpo, dei loro movimenti e le sensazioni che ci permettono di localizzare gli stimoli, tanto nello spazio quanto nel tempo, giungono ad essere percepite dalla "coscienza" non direttamente, ma attraverso un processo di elaborazione che avviene nella corteccia cerebrale. Per avere tale sensazione sono necessarie le impressioni fornite dagli organi di senso."....

Periodo dello schema corporeo

L'allargamento delle esperienze, l'attività di scoperta dell'ambiente, le sempre più ricche percezioni e conoscenze in rapporto a sé, agli oggetti ed agli altri, contribuiscono a realizzare la prima fase del sé corporeo. Si completa, pertanto, la specializzazione degli emisferi (dominanza neurologica), la coordinazione dei movimenti ed il controllo oculo-motorio. Dai 5 anni ai 10 anni l'evoluzione psicomotoria procede sulla base della rappresentazione iniziale dello schema corporeo

Periodo degli schemi spaziali

Il bambino a 4–5 anni: il corpo viene percepito come organismo esteso in senso verticale; in alto c'è il capo ed in basso c'è il punto d'appoggio sul terreno, cioè i piedi. Il bambino è in grado, perciò, di distinguere il concetto, spazializzato e riferito a se stesso, di alto e basso. Collegata con questa "nozione" si va sviluppando quella di linea mediana, intesa come unica dimensione.²

² Riferimento alla tesi *Bambini reali in mondi virtuali*, primo capitolo "Lo schema corporeo".

Dal corpo, inteso anche come medium di comunicazione e di crescita, giungiamo -con un rapido volo- a cenni sulla comunicazione umana, non verbale ed ai principali segni non verbali usati dall'Uomo, sino ad entrare nello specifico del nostro percorso.

"Il fattore determinante della comunicazione umana è l'*impossibilità di non comunicare*. Per un'adeguata comprensione di questo assioma occorre tener presente il concetto di circolarità della comunicazione ossia: bisogna considerare che in ogni sistema relazionale la comunicazione è una serie ininterrotta di interscambi e non più una serie di causa-effetto...".³

Importante è, a questo proposito, favorire i *giochi motori* che sono momenti di *incontro* e di *scontro* fisico e portano a conoscere-conoscersi meglio, soprattutto nell'età della scuola dell'Infanzia dove *fare* e *pensare* quasi si identificano: *facendo* bambine/i conoscono e raggiungono risultati positivi nel campo delle coordinazioni percettivo motorie. Utilizzando il proprio corpo imparano ad individuare le parti che lo compongono, a differenziare e, progressivamente, a coordinare le sue azioni perché l'utilizzo del corpo implica la consapevolezza di sé.

"Utile stimolo allo sviluppo della corporeità può essere la drammatizzazione dove il bambino può scoprire il personaggio, la sua logica in azione e può riviverlo in un gioco corporeo dove i movimenti esprimono pensieri attraverso un utilizzo globale che prevede gestualità e mimica del viso. Abituarsi a manifestare sentimenti col gesto, l'espressione del volto, l'uso sapiente del corpo, significa conquistare un mezzo di comunicazione che può chiarire e rinforzare la parola".⁴

Per approfondire quanto sin qui esposto e per meglio collegarlo alle ITC vissute a misura di bambina/o, potrà essere utile il riferimento costante alla documentazione on line nel sito "La Scatola delle Esperienze"⁵ ed a tutta una serie di informazioni in essa contenute sulle esperienze condotte direttamente in classi di Scuola dell'Infanzia dal 1994 ad oggi, con cenni ai cinque principali Fili che legano un po' tutti i percorsi seguiti:

- Il computer per giocare
- Il computer per disegnare e inventare storie
- Il computer per collaborare in rete
- Il computer per coinvolgere attivamente la famiglia
- Il computer per documentare



Fig. 4
Mentre alcuni bambini giocano nella chat 3D, utilizzando l'ID di accesso di "GIRO" e di "TONDO", altri giocano al mondo di Narnia utilizzando i travestimenti e tutto il materiale che riescono a recuperare nella classe.

http://www.descrittiva.it/calip/0203/edu_telegrammi.htm

³ Watzlawick P., Pragmatica della comunicazione umana Astrolabio, Roma, 1971

⁴ Riferimento alla tesi *Bambini reali in mondi virtuali*, secondo capitolo "La comunicazione umana".

⁵ "La Scatola delle Esperienze" <http://www.descrittiva.it/calip/>

Ciascuna attività-filo si riferisce ad esperienze concrete svolte in particolar modo all'interno della scuola dell'infanzia e sollecita, attraverso alcune "proposte operative", ulteriori percorsi. Preme sottolineare che le esperienze concrete prese in esame non vengono riportate come ricette o percorsi di eccellenza, ma si pongono solo come punto di incontro e di confronto tra i docenti, i quali, riconoscendosi o meno nelle attività, possono "smontarle" come tanti mattoncini lego sino a comporre nuove "architetture" ed una tela "real-virtuale" in continuo divenire.

2. Come è nata l'idea e domande-ipotesi del progetto

Nell'estate del 1998 ho cominciato a girellare in modo più assiduo nei mondi virtuali, ovvero in ActiveWorlds, una chat 3D molto coinvolgente. Prima, ovviamente, ho acquisito il programma da <http://www.activeworlds.com/> ed ho cominciato a muovermi tra i mondi con grande facilità scoprendo subito, da turista:

- di poter accedere solo ai mondi col pallino verde;
- di avere la possibilità di usare diversi punti di vista (l'occhio o la cinepresa);
- di dover attendere i tempi del mio PC per vedere meglio il mondo scelto;
- di poter vagare per i mondi sia da sola che con la guida di altri turisti/cittadini;
- di poter scegliere un luogo senza visitatori (contrassegnato con un temporaneo zero) o con più visitatori (contrassegnato da un numero di 1 oppure > 1)

La prima impressione è stata sicuramente positiva e priva di timori; un giorno ho avuto come guida nel mondo Artis un'adolescente americana di appena dodici anni, la quale mi ha portato a visitare un luogo colmo di quadri e di poesie; il mondo in questione era stato creato interamente da una pittrice.

Da qui sono nate delle domande-ipotesi:

- Come giunge a sé, a se stesso in rapporto agli altri ed agli oggetti, l'alunna/o della Scuola dell'Infanzia?
- Come percepisce il proprio corpo al di fuori di sé, ovvero l'avatar che si sposta nei mondi 3D ?
- Partendo dall'importanza della comunicazione per l'Uomo, dall'impossibilità di NON comunicare, come si esprimono ed interagiscono bambine/i della Scuola dell'Infanzia in chat testuali ed iconiche (statiche e dinamiche)?
- Come manifestano i propri sentimenti ?

Per poter comprendere le potenzialità dei mondi 3D e prima di coinvolgere bambine/i, decisi di sperimentare meglio ed in prima persona.

3. ActiveWorlds: caratteristiche e funzionalità

Questa chat consente, in tempo reale, di conversare con più utenti da un lato e di realizzare oggetti 3D (ad esempio una propria casa) dall'altro. Il tipo di chat che durante questi anni (dal 1998 ad oggi) è stata frequentata da bambine/i di volta in volta diversi, grazie al loro interesse, alla loro curiosità, voglia di esplorare spazi reali, fantastici e virtuali, può definirsi un insieme di *mondi virtuali* tridimensionali (mondo spagnolo, italiano, russo, inglese, americano, ...), ma anche di *ambienti fantastici*, ovvero spazi realizzati in 3D seguendo l'esempio di racconti/storie come quello realizzato in occasione per progetto "Le avventure di Narnia"⁶.

⁶ Le avventure di Narnia - sito ufficiale <http://www.narnia.it>

I mondi possono essere frequentati da grandi e piccini che scelgono un avatar; l'avatar, come accennato in precedenza, e' una immagine di sé che viene scelta sulla base di varie "spinte": perche' ci rappresenta, perche' ci ricorda qualche cosa, perche' sembra portarci fortuna, od anche solo perche' ci piace! ed è possibile cambiarla ogni volta che si vuole.



Fig.5 Alcuni esempi di avatar

Gli avatar possono assumere le "sembianze" di uomini, di donne, di animali, di oggetti; hanno un nickname scelto al momento dell'ingresso nei mondi ed hanno la caratteristica di poter essere animati sino ad esprimere sentimenti (es. felicità, tristezza...). Possono inoltre camminare, correre, volare, ballare, cadere, ecc. In questo senso possiamo -quindi- affermare che i mondi costituenti la chat AW sono "attivi" e vi possiamo trovare sia turisti che cittadini.

I turisti possono accedere ad una parte delle opzioni previste dalla chat, ma non hanno grandi privilegi: non possono inviare telegrammi, raggiungere amici presenti nei contatti, modificare l'avatar, realizzare costruzioni... Tutti i privilegi, pagando un abbonamento annuo, sono al contrario previsti per i cittadini. La nostra sperimentazione didattica è avvenuta in questo contesto multimediale.

3.1 Nomi ed avatars

All'inizio ero solita cambiare nome anche se ogni volta che incontravo una persona già conosciuta in precedenza mi facevo riconoscere; dunque ecco una serie di nomi: aquila, gabbiano, girasole, mare e molti altri; di questa cosa ne ho parlato molto con una signora americana e con un signore italiano: loro consigliavano di usare sempre lo stesso identificativo; un giorno mi sono finalmente decisa ed è nato il mio nickname: Giro (= diminutivo di Girotondo).

3.2 Le "proprietà"

Pur non essendo da subito cittadina, ho presto ricevuto in dono un lotto di terra in AW sul quale costruire; mio desiderio era quello di avere una palafitta posta sul mare. Un giorno, dopo essermi recata a visitare la "mia spoglia proprietà"... sorpresa!

Ecco che un'altra persona aveva costruito per me la palafitta, aggiungendo, col passare del tempo, alberi, fiori, zampilli d'acqua e quadri.



Fig. 6 la mia prima abitazione virtuale

Nell'anno scolastico 1998/99 ho proposto al "partner-amico on line" Albert (Alberto De Girolamo di Reggio Calabria) un incontro virtuale con i bambini della mia scuola (Scuola dell'Infanzia) in Artists, un mondo poco frequentato dove ritrovare quadri, foto e persone che parlano in qualche modo di arte; si pensava di attivare anche una telecamera nel suo studio (lui dipinge quadri) ed una nella nostra classe. Questa prima ipotesi non ha avuto -però- seguito in quanto non è stato possibile reperire all'epoca una webcam, ma non abbiamo abbandonato ogni speranza (infatti da due anni è collegata ad uno dei due computer presenti in aula).

3.3 La scuola dei desideri

Albert (di Reggio Calabria) e Renee (del Michigan) hanno costruito nei mondi virtuali AW e Winter degli spazi "gioco" per bambine/i delle tre sezioni che seguivo e che sono state coinvolte nel progetto. Bambine/i, di 3-4-5 anni (in tutto 75 per ciascun anno scolastico 1998/99 - 1999-2000) hanno:

- deciso il proprio nickname (<http://www.descrittiva.it/calip/nomind.html>);
- scelto il nome da dare alla scuola virtuale: "La scuola dei desideri";
- ipotizzato l'aspetto dei loro compagni di giochi a distanza: Albert e Renee;
- utilizzato le frecce direzionali della tastiera per "spostarsi" negli spazi 3D;
- disegnato i giochi per il parco della scuola virtuale.

Periodicamente provvedevo ad inviare ad Albert ed a Renee, attraverso la posta elettronica, quanto bambine/i decidevano a scuola (invio di conversazioni) e disegnavano per il parco giochi virtuale.



Fig. 7 Uno dei giochi per il giardino della scuola virtuale disegnato da Alessandra (4 anni)



Fig. 8 Lo scivolo di Gianmarco (5 anni)

I nostri amici lontani e virtuali hanno -poi- costruito per noi la scuola dei desideri e le abitazioni virtuali di bambine/i.



Fig. 9 Ingresso della scuola dei desideri e le abitazioni virtuali di bambine/i

3.4 Cosa fanno i bambini nei mondi

Va precisato che sin dall'inizio della "vita" nei mondi (ovvero dal 1998 sino ad oggi) l'interazione in Internet è sostenuta da un coinvolgimento in classe rispetto a tutta l'esperienza, a prescindere dalle tecnologie. Durante le conversazioni bimbe/i sono da sempre invitati a riflettere e formulare ipotesi sulla differenza tra ciò che è fantastico, reale e virtuale.

Il tutto è accompagnato da disegni, ricerche su giornali, libri di favole, riviste, enciclopedie per bambini; poi -nelle due postazioni presenti in sezioni- si gioca insieme in Internet (ed anche off line).

Bambine/i, grazie alle frecce direzionali della tastiera, seguono gli amici Albert e Renee e questi li guidano nei mondi virtuali.



Fig. 10 Scambio di lettere nei mondi virtuali

Chi sa scrivere e leggere, invia messaggi, "risponde" in chat; anche chi non sa ne' leggere, ne' scrivere lascia una *traccia di sé* attraverso un vario "picchiettare" delle dita sui tasti della tastiera "hgèhqè 4gè8i5h" e/o gli spostamenti dell'avatar nello spazio 3D http://www.descrittiva.it/calip/0203/edu_chat.htm

Di tanto in tanto si gioca ad ritrovare Albert e Renee oppure a scoprire dove hanno nascosto un pacco dono.



Fig. 11 Nei mondi c'è la possibilità di sciare.....



Fig. 12 ...e di volare nel mondo d'inverno (Winter) su uno jet

Dunque bambine/i effettuano (on-line) -ed a piccoli gruppi-, sorta di cacce al tesoro (o meglio, ricerca -per esempio- di percezioni uditive: "*troviamo insieme la musica e/o il rumore di...*") nella piscina di aw; con i tasti "+" e "-" salgono nel cielo o scendono sotto il livello di mari virtuali e distinguono il calore delle case 3D attraverso lo scoppiettio della legna posta nelle diverse abitazioni (ovviamente grazie alla presenza di file sonori nell'ambiente).

Formulano ipotesi sugli avatar incontrati ed esprimono desideri rispetto alla costruzione di scuole ideali, giochi, parchi, labirinti....

Gli stessi disegni di bambine/i vengono inviati ai nostri amici "lontani" che da anni li pubblicano su web e li rendono disponibili all'interno dei mondi.

Partendo dal confronto tra la scuola reale in cui trascorrono la propria giornata "reale" e le scuole "virtuali" realizzate dai nostri amici "lontani" nascono confronti, ipotesi scambi di opinioni.

3.4 Cosa è accaduto nei diversi anni

Dopo due anni "di vita" nei mondi attivi (1998/1999-1999/2000), come spesso accade nella scuola dell'infanzia, si "riparte" *dall'inizio*, anche se non nel medesimo modo perché, come è giusto che sia, cambiano il contesto, gli attori del processo, gli strumenti, gli interessi...

Bambine/i *nuovi* "familiarizzano-giocano" con il mouse e la tastiera (oltre che con legnetti, pezze, blocchi logici, regoli...); pian piano, per quanto riguarda le ITC, si procede con qualche cosa di *più impegnativo* come TV, radio, l'uso di micromondi⁷, di altri software didattici⁸, sempre con l'intento di ricercare, di scoprire e di giocare...

Avatar ed ambienti 3D sono -dunque- da tempo entrati a far parte del mondo real-virtual-fantastico di un buon numero di bambine/i di Latina, grazie alla chat Active Worlds. Ogni tanto incontriamo ancora Albert e Renee, ma tutto viene rivisto con gli occhi, la mente e la differente personalità di "nuove/i" bambine/i... Ad Albert e Renee presto si sono aggiunti col tempo altri compagni *lontani* (Peter Pan di Milano, Mambra e Grazia di Perugia, One Summer della California, Cybernaut di Steinfurt - Germania-), ma egualmente vicini attraverso gli appuntamenti on line.

Dall'anno scolastico 2002/2003 alcuni ragazzi del Liceo Marconi di Latina si sono uniti ai percorsi della nostra classe leggendo "Il leone la strega e l'armadio" (un libro che fa parte del ciclo di romanzi fantastici dello scrittore inglese C.S. Lewis.):

"Entrando in un grande armadio guardaroba, quattro fratelli scoprono l'ingresso al mondo incantato di Narnia, sul quale una strega ha gettato l'incantesimo del gelo eterno... "

Il tutto ha previsto anche confronti all'interno del forum IEARN: International Education and Resource Network, oltre che -da parte mia- la documentazione on line delle attività⁹. Abbiamo poi incontrato in AW Edu insegnanti di Perugia che ci hanno accolto nel mondo *6ingio*, costruendo per noi gli ambienti della storia "Il leone, la strega e l'armadio"; anche Rüdiger Stiebitz di Steinfurt (Germania) e Carlo Nati (di Latina) hanno realizzato in 3D spazi ispirati dai racconti "Ali sull'Oceano" e "Gargantua e Pantagruel" di Rabelais, François. E così, percorsi nella chat 3D avviati già nel 1997... continuano tra Michigamme (Michigan USA), Germania, passando per Milano, Perugia, sino a raggiungere Reggio Calabria... senza tralasciare Latina e tutti i mondi attivi compresi tra Active Worlds e AW Edu. Col tempo bambine/i hanno anche cominciato a comunicare ed a cooperare a distanza, oltre che in chat, anche via e-mail.



Fig.13 Francesco, 5 anni, scrive confrontandosi con i compagni, una e-mail ad Aldo F., un Laureando dell'Università di Salerno che è venuto a trovarci in classe

⁷ Sperimentazione Micromondi e Microrobotica www.descrittiva.it/calip/0304/percorsi_llmm.htm
- Ali sull'Oceano http://www.descrittiva.it/calip/0304/percorsi_ali.htm

⁸ Valutazione del software didattico per l'Indire <http://www.descrittiva.it/calip/0102/swbdp.htm> - Software e Giochi on line <http://www.descrittiva.it/calip/0203/sw.htm> - http://www.descrittiva.it/calip/siti_giochi.htm

⁹ Le avventure di Narnia anno scolastico 2002/2003 <http://www.descrittiva.it/calip/0203/narnia.htm> - Le avventure di Narnia nei mondi virtuali http://www.descrittiva.it/calip/0203/narnia_aw.htm - Le avventure di Narnia anno scolastico 2003/2004 <http://www.descrittiva.it/calip/0304/narnia.htm> - Percorso nei Mondi http://www.descrittiva.it/calip/0304/percorso_mondi.htm



Fig. 14 uno screenshot della mail realizzata da Francesco, 5 anni, grazie ad IncrediMail http://www.descrittiva.it/calip/0203/edu_unisa.htm



Fig. 15 Altri momenti che documentano la "nascita" di una e-mail a misura di bambino/a utilizzando come client gratuito di posta IncrediMail <http://www.incredimail.com/italian/splash.html>

4. Le funzionalità della realtà virtuale

"E' reale ciò che possiamo percepire attraverso tutti i nostri sensi" e così, portando a bambine/i come esempio una mela, abbiamo notato che ha un odore, un sapore, una forma che può essere toccata e vista in ogni sua parte... un morso alla stessa mela produce un rumore...

"Gli oggetti hanno un sapore?" Giocando, sul piano delle ipotesi, Carlo ha detto che un sasso lo puoi leccare, che un sasso sporco ha il sapore di sasso sporco e che per un palazzo ci vorrebbe un gigante dai gusti alimentari un po' particolari...

Ma cosa accade con una mela perfetta ricostruita al computer con tecniche molto sofisticate? Può essere vista, il PC può rimandare un rumore... ma se si andrà a toccarla, tutto si fermerà allo schermo e non si potrà né sentire il suo sapore, né il suo odore. Questa mela è virtuale.

*"E' virtuale ciò che resta in potenza,
ciò che possiede la capacità di realizzarsi
senza necessità di farlo" (C. Richard)*

Allora, cosa rende così piacevole la nostra interazione con una "realtà" monca? Cosa ci spinge a dedicare gran parte del nostro tempo ad una scatola magica che rimanda illusioni? Molti si chiederanno: "Non è preferibile una reale partita di calcio in giardino ad una competizione con la play station?"

Di fatto ridurre tutta la virtualità ad una interazione con i video giochi (spesso considerati negativamente) vuol dire perdere di vista i molti vantaggi che la realtà virtuale offre. Esistono -ad esempio- ottimi CD didattici che danno la possibilità di interagire con gli "ambienti", con gli oggetti... e di apprendere in forma giocosa.

Vedere una videocassetta sul corpo umano non è sicuramente la stessa cosa che fare un virtuale viaggio all'interno del corpo stesso, un viaggio che offre la possibilità di decidere dove andare, cosa vedere... cosa essere (es. una mollica di pane, una gocciolina di sangue, ...) un po' come è avvenuto nella nostra esperienza nei mondi virtuali.

Le scelte-esplorazioni "dirette" (anche se virtuali) offrono una ulteriore spinta a cercare, stimolano la curiosità, portano alla concentrazione ed a formulare ipotesi.

Non si tratta, dunque, solo di un sentire, vedere, ma di intervenire e di essere consapevoli delle scelte. Anche se in modo virtuale, si diventa "attori" diretti di una esperienza all'interno di un qualche cosa che rappresenta la realtà, senza necessariamente esserlo.

Ritengo, inoltre, che per il mondo reale che bambine/i troveranno crescendo, sempre più fatto di immagini-immagine e di finzione (che in parte esiste già adesso... solo che le tecniche di "rappresentazione-riproduzione" saranno sempre più vicine alla *realtà concreta*), è bene cominciare da subito a prendere contatto (contatto consapevole ed equilibrato) con la realtà virtuale. Con questo non voglio dire che l'esperienza concreta, fatta di persone e di oggetti reali, passa in secondo piano, anzi.

Ma se crescendo si troveranno impreparate/i, non sapranno orientarsi né riconoscere le informazioni. A parte le estreme conseguenze, nell'immediato, cioè oggi, possiamo a ragione ritenere che "la realtà virtuale non è solamente capace di simulare il mondo, ma pone un approccio fondato sull'immaginazione e sulla creatività".

5. 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 folletti¹⁰.

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.

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.



Figura 16
Lorenzo, 5 anni,
orienta nel mondo virtuale
il proprio avatar ed incontra
il disegno del fauno (fig. 17)
realizzato in paint da Isabella, 4 anni



¹⁰ *I folletti nella rete*, Atti Didamatica 2003, Genova 27 e 28 Febbraio 2003, pp. 522-525

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 (Michigamme - Michigan USA), Rüdiger (Germania), Carlo (Latina), Cinzia e Maurizio (Perugia).....

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.

6. Riferimenti bibliografici e sitografici

Callieri B., *Quando vince l'ombra. Problemi di psicopatologia clinica* - EUR, Roma 2001 di Federico Leoni - <http://www.pol-it.org/ital/callieri.htm> [consultazione dicembre 2003]

Carotenuto A., *Trattato di psicologia della personalità e delle differenze individuali*, Milano, Angeli 1991 - Winnicott D.W., *Setting psicomotorio e setting psicoanalitico* <http://www.eubios.net/print.php?sid=205> [consultazione dicembre 2003]

Comunic-azione Virtuale

http://www.descrittiva.it/calip/99_00_virtual.htm

http://www.descrittiva.it/calip/tutto99_00.htm

http://www.descrittiva.it/calip/tutto00_01.htm

Frostig M., *Test di Frostig Motorio, Programma educativo psicomotorio* - Edizioni Omega Roma 1975

Lanza L. *Educazione motoria, sviluppo cognitivo e immagine di sé nel bambino della scuola primaria* Università Studi di Salerno Quaderni del Dipartimento on line <http://www.disced.unisa.it/lanza.htm> [consultazione dicembre 2003]

Le avventure di Narnia nei Mondi Virtuali

http://www.descrittiva.it/calip/0203/narnia_aw.htm

Petrini E., *Educare l'infanzia* Le Monier, Firenze 1983 Dellabiancia M.P., *Integrazione con il movimento* -

http://www.edscuola.it/archivio/comprendivi/corpo_e_movimento03.pdf

[consultazione dicembre 2003]

Piaget J., *Lo sviluppo mentale del bambino*, Einaudi, Torino, 1970, Piccola biblioteca

87- Piaget J., *La teoria di Piaget sullo sviluppo mentale del bambino* -

<http://www.homolaicus.com/teorici/piaget/piaget.htm> [consultazione dicembre 2003]

Percorsi nei mondi virtuali http://www.descrittiva.it/calip/0304/percorso_mondi.htm

Tanoni I. *VideoGiocando s'impara dal divertimento puro all'insegnamento* Erickson 2003

Popper K.R., *L'io e il suo cervello*, vol. I, trad. it. di G. Minnini, Armando, Roma, 1981, pagg. 76- 79

http://www.filosofico.net/Antologia_file/AntologiaP/POPPER_%20SUL%20LINGUAGGIO%20E%20LA%20SUA%20.htm [consultazione dicembre 2003]

Scoppa F., Docente di Metodologia della Riabilitazione, Facoltà di Medicina e Chirurgia, D.U. Fisioterapista Coordinatore Scientifico e Didattico, Corso di Perfezionamento in Posturologia Facoltà di Medicina e Chirurgia, Università "La Sapienza" di Roma - Posturologia e schema corporeo

<http://www.chinesis.org/pages/Schema%20Corporeo.pdf> [consultazione dicembre 2003]

Watzlawick P., *Pragmatica della comunicazione umana* Astrolabio, Roma, 1971, P. 67 Pubblicazioni Università della Calabria, Il comportamento non verbale nell'uomo -

<http://galileo.cincom.unical.it/Pubblicazioni/editoria/libri/HCI-ele/cap4.html> [consultazione dicembre 2003]

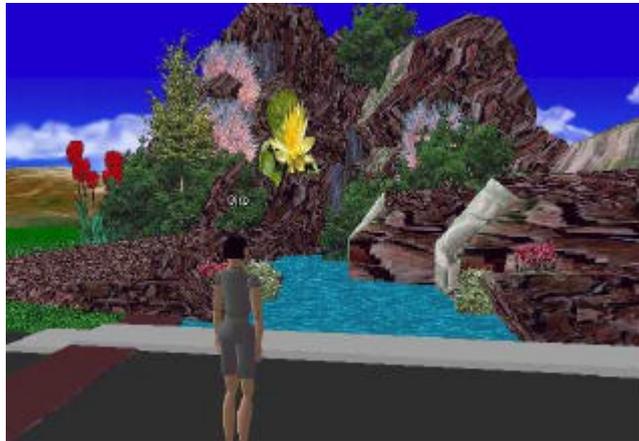


Fig. 18 l'avatar Giro e la fonte

Video on line riferiti all'esperienza (alcuni riferimenti)

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

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

http://www.descrittiva.it/calip/0203/video/pc_finto01.rm

http://www.descrittiva.it/calip/0203/video/pc_finto02.rm

<http://www.descrittiva.it/calip/0203/video/edu01.rm>

<http://www.descrittiva.it/calip/0203/video/edu02.rm>