

Sped. in A.P. - DL 583/2003  
(conv. in L. 27/02/04 n. 46)  
art. 1, comma 1 - DCB BRESCIA  
Editrice La Scuola  
25121 Brescia  
Tel. 030/370111  
E-mail: la.scuola@editrice.la.scuola.it  
C/c postale n. 12030  
percepibile a carico del  
destinatario - tassa riscossa

SD

18/19

GIUGNO-LUGLIO 2007 ANNO LII

# SCUOLA e DIDATTICA

PROBLEMI E ORIENTAMENTI PER LA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO



EDITRICE LA SCUOLA

## IMPARARE FACENDO: IL MOOSEO VIRTUALE DELLE FIABE

PIETRO GAVAGNIN

Il MOOseo Virtuale delle Fiabe<sup>1</sup> – ideato dal prof. Filippo Viola<sup>2</sup>, promosso dall'Ufficio Scolastico Provinciale di Venezia ed esteso da quest'anno a una rete di scuole del territorio regionale Veneto – vuole essere un mezzo messo a disposizione dalle TIC per la costruzione (alcuni parlerebbero di co-costruzione<sup>3</sup>) delle competenze di base.

**C**hi si accosta ai temi sempre più dibattuti della didattica supportata dalle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione, senz'altro avrà avuto modo di imbattersi nella convinzione, espressa da molti pedagogisti contemporanei, che oggi il miglior modo perché gli alunni apprendano sia quello di farli lavorare su oggetti concreti. È questo il metodo utilizzato da sempre nella bottega artigiana, dove l'apprendista impara l'arte del maestro non soltanto frequentandolo ma cimentandosi, dapprima in modo incerto e sommesso, poi in modo sempre più autonomo e sicuro, nella creazione dell'opera. È questo processo che viene indicato dagli studiosi di didattica, con l'etichetta dell'*imparare facendo* e che ha trovato sviluppi sia nell'attivismo che nel costruttivismo. Questa metodologia anche a livello ministeriale trova svariati riscontri, ad esempio, nei nuovi orientamenti per la valutazione<sup>4</sup>. Si è iniziato infatti a parlare sempre più di *competenze*, parola questa che, come è ormai noto, riassume in sé sia componenti di sapere teorico sia componenti di procedure pratiche per risolvere problemi.

### Diventare competenti nella lettura e nella scrittura

Puntare all'*imparare facendo* da una parte, e al *valutare competenze* dall'altra, però, può mettere in crisi alcune pratiche consolidate e soprattutto può far nascere alcuni dubbi in merito a obiettivi educativi primari come la lettura e la scrittura, obiettivi (abilità) di base che sono per l'appunto essenzialmente *competenze*. Se l'allievo assume la

competenza del leggere e quella dello scrivere potrà leggere e scrivere qualsiasi testo e potrà essere informato e informare, cioè ricevere informazioni e riuscire a esprimere sé stesso: in una parola saprà comunicare.

Letture e scrittura dunque rivestono da sempre un posto di primo piano tra gli obiettivi della scuola e, proprio per questo, rivestono un posto d'onore nelle argomentazioni e nei dibattiti della pedagogia e della didattica. Come dunque facilitare l'acquisizione di tali competenze? Soprattutto, come facilitare il processo mediante il quale l'alunno prende amore per la lettura e per la scrittura? Facendolo leggere. Facendolo scrivere. Meglio: facendolo leggere e scrivere insieme agli altri. Meglio ancora: facendolo leggere e scrivere insieme agli altri *immergendolo* nella lettura e nella scrittura, ponendolo cioè *al centro, dentro* il libro e la pagina bianca.

### Imparare divertendosi

Scrive bene Romolo Pranzetti: «Quasi tutti gli strumenti interattivi e comunicativi, per essere utilizzati, richiedono un incremento delle abilità espressive orali e scritte [...]; l'invenzione, la comunicazione, l'argomentazione, la relazione finale sono tutte fasi indispensabili per arrivare ad un prodotto compiuto abbastanza chiaro e comprensibile anche dagli altri. [...] Il *social software*, in generale, tende ad accrescere le abilità in campo linguistico in modo spontaneo e naturale, sia per il fatto che con tali strumenti la comunicazione si rivolge a destinatari vivi e reali e quindi viene accresciuta la motivazione, sia perché attraverso tali mezzi la sperimentazione letteraria, poetica ed audiovisiva

\*\*\*

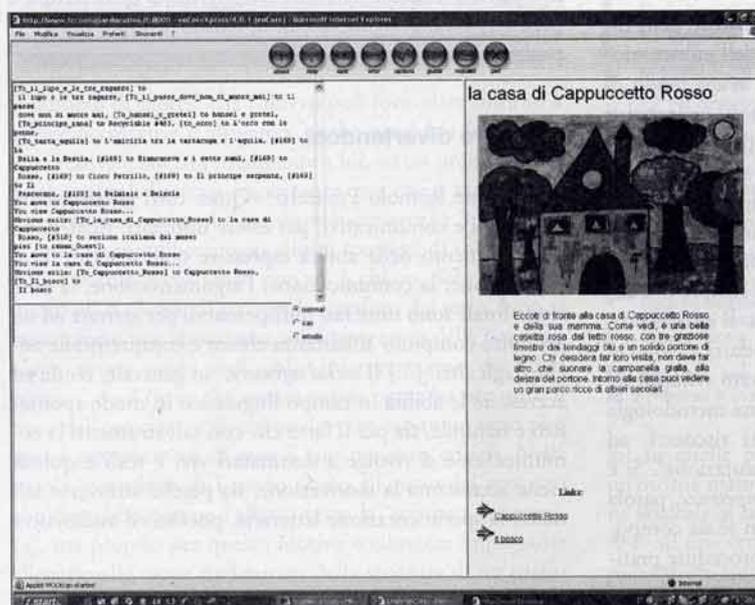
1 Per visitarlo: [www.tecnologiaeducativa.it:8000](http://www.tecnologiaeducativa.it:8000). L'acronimo MOO sta per MUD Object Oriented. Si veda ad esempio: [it.wikipedia.org/wiki/MOO](http://it.wikipedia.org/wiki/MOO) oppure [www.tecnologiaeducativa.it/tecnosedu/articoli/trincea.htm](http://www.tecnologiaeducativa.it/tecnosedu/articoli/trincea.htm).

2 Referente regionale del Veneto per il progetto *e-Twinning*, è autore, con Lucia Furlanetto, di *Liberamente informatica. Imparare nei mondi di Windows, di Linux e dell'open source*, Zanichelli, Bologna 2006. Si veda anche: [www.tecnologiaeducativa.it](http://www.tecnologiaeducativa.it).

3 Cfr. [www.formare.ericson.it/archivio/settembre\\_05/editoriale.html](http://www.formare.ericson.it/archivio/settembre_05/editoriale.html) oppure [www.bdp.it/rete/mercadante.htm](http://www.bdp.it/rete/mercadante.htm).

4 A partire dalla Legge n. 59/1997 sull'autonomia e dal suo regolamento attuativo del 1999. Cfr. Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 27: *Regolamento recante norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'art. 21 della legge 15 marzo 1997, n. 59*.

## METODOLOGIA APPROFONDIMENTI



• facendo parlare i personaggi della fiaba, arricchendo i suoi luoghi deputati, interagendo con i vari personaggi, ricoprendo il loro ruolo e scambiando impressioni con altri allievi visitatori. In una parola “presidiando” la fiaba!

Ogni passaggio sembra fondamentale e offre svariate possibilità educative anche in chiave multidisciplinare. Dapprima la lettura della fiaba, quindi la sua mappatura, delineando di essa il grafo<sup>6</sup> o la mappa concettuale, con l'ausilio di *software* appositi<sup>7</sup>, ma anche a mano libera; poi sviluppando l'analisi dei personaggi, delle situazioni, dei ruoli e la riproposizione grafica degli ambienti; finalmente, offrendo la possibilità di interagire coi personaggi e con i visitatori della fiaba in rete. Infatti il MOOseo Virtuale delle Fiabe spinge gli allievi a scambiarsi informazioni, a provare ruoli<sup>8</sup> e ad inventare situazioni mediante una semplice *chat* testuale accompagnata dai luoghi e dal racconto della fiaba che si sta visitando. Proprio questo fa sì che il bambino o il ragazzo si eserciti nella scrittura e costruisca percorsi narrativi quasi senza accorgersene e divertendosi. Il MOOseo Virtuale delle Fiabe sembra infatti rispondere alle esigenze della didattica contemporanea, allineandosi alle posizioni di chi, ascoltando i bisogni delle nuove scolaresche, propone una didattica che abbia come punto qualificante e come nocciolo propulsivo il “divertimento” dell'allievo. Senza andar troppo lontano nel tempo e

risulta abbastanza semplice<sup>5</sup>. Il MOOseo Virtuale delle Fiabe chiede agli allievi non solo di acquisire dimestichezza con una fiaba leggendola, ma anche di farla conoscere ai compagni mediante alcune procedure *standard* e sotto la guida degli insegnanti:

- evidenziandone la struttura e descrivendo i luoghi e gli ambienti dei personaggi con disegni, con nodi logici, con la descrizione delle situazioni, dei ruoli e dei dialoghi;

5 R. Pranzetti, *Il Blog va a scuola*, liberamente scaricabile in rete da [www.comeweb.it/edublog\\_c.pdf](http://www.comeweb.it/edublog_c.pdf).

6 Cfr. [it.wikipedia.org/wiki/Grafo](http://it.wikipedia.org/wiki/Grafo).

7 Per l'uso didattico delle mappe concettuali si veda [www.pavonerisorse.to.it/cact/mappe](http://www.pavonerisorse.to.it/cact/mappe), mentre un *software* gratuito per scopi educativi è *IHMC CmapTools version 4.03* scaricabile da [cmap.ihmc.us/download/index.php](http://cmap.ihmc.us/download/index.php).

8 Non a caso il progetto ha visto la partecipazione di Beniamino Sidoti, esperto in giochi di ruolo. Si veda [www.rill.it/inediti/giocareraccontare.htm](http://www.rill.it/inediti/giocareraccontare.htm) e B. Sidoti, *Giochi con le storie, Modi, esercizi e tecniche per leggere, scrivere e raccontare*, La Meridiana, Molfetta (Bari) 2005.

senza scomodare l'attivismo di Rogers<sup>9</sup>, si svolge in questi ultimi anni un acceso dibattito sull'argomento<sup>10</sup>. Il titolo di un articolo di Don Tapscott, guru canadese del *management*, professore all'università di Toronto, è in questo senso illuminante: *Critici, smalzati, sicuri di sé vogliono imparare divertendosi*<sup>11</sup>. Don Tapscott delinea in otto punti un nuovo modello di apprendimento:

- dall'apprendimento lineare a quello ipermediale;
- dall'istruzione alla costruzione e alla scoperta;
- dall'istruzione incentrata sull'insegnante a quella incentrata sullo studente;
- dall'assimilare nozioni all'apprendere a navigare e a imparare;
- dall'apprendimento scolastico a quello di tutta una vita;
- da un apprendimento in "taglia unica" a un apprendimento personalizzato;
- dall'imparare come tortura all'imparare come intrattenimento;
- dall'insegnante come trasmettitore all'insegnante come coadiutore.

È chiaro che il MOOseo Virtuale delle Fiabe vuole rispondere a tutte queste esigenze e in particolare alle ultime due, che rivestono una grande e decisiva importanza perché la scuola non perda la sua battaglia con le nuove generazioni.

**Un progetto didattico robusto alla base del «gioco in rete»**

Il gioco, insomma, è al centro dell'attenzione e del progetto educativo e non a caso, il MOO è nato e si è sviluppato essenzialmente come piattaforma di «gioco in rete». Ma

il MOOseo Virtuale delle Fiabe non ha nulla a che vedere con i videogiochi sofisticati e tridimensionali di ultima generazione. Esso si presenta piuttosto povero con la sua grafica bidimensionale e con gli strumenti di interazione essenzialmente testuali. Insomma, l'ambiente si presenta molto scarno, ma proprio questo difetto – che sembra comprometterne a tutta prima la validità – è il suo valore aggiunto. La sua povertà è stata una scelta didattica dettata da una convinzione di fondo: non è una robusta e scintillante tecnologia a fare, come per magia, un progetto didattico ben strutturato e proficuo ma, al contrario, è un progetto didattico robusto a far sì che la tecnologia utilizzata sia ben strutturata e proficua. Così si è voluto venire incontro alle esigenze di chi, stracciandosi i vestiti di fronte allo scandalo delle nuove tecnologie, accusa queste ultime di esser causa di perdita irreversibile di importanti forme di sapere<sup>12</sup>. Il MOOseo Virtuale delle Fiabe ha voluto mediare tra le due radicali convinzioni, pro e contro le TIC nella didattica, cercando aristotelicamente «il giusto mezzo» anche nell'impianto tecnologico; e dal successo riscontrato tra le scuole, tra i docenti e gli allievi partecipanti, sembra abbia centrato nel segno.

*Pietro Gavagnin*

9 C. Rogers, *Libertà di apprendimento*, Giunti, Firenze 1973.

10 È di qualche anno fa l'acceso scontro letterario tra Lucio Russo e Francesco Antinucci. Cfr. L. Russo, *Segmenti e Bastoncini*, Feltrinelli, Milano 2000; F. Antinucci, *La scuola si è rotta*, Laterza, Bari-Roma 2001.

11 L'articolo è ancora disponibile in rete [www.psicopolis.com/ASpED/Don%20Tapscott.htm](http://www.psicopolis.com/ASpED/Don%20Tapscott.htm).

12 Cfr. R. Simone, *La terza fase. Forme di sapere che stiamo perdendo*, Laterza, Bari-Roma 2000.

