

Modulo di Progettazione I Anno DOL
Docente Maria Rosa Criscione- Classe E 10
Tutor Anna Maria Palma

Relazione finale sul progetto:

Librogame multimediale “ UNA PASSEGGIATA NEL BOSCO”

Il progetto Librogame multimediale “UNA PASSEGGIATA NEL BOSCO” prende spunto dall’evolversi di una esperienza progettuale conclusasi alla fine dello scorso anno scolastico in percorso curriculare, durato tutto il secondo quadrimestre, e rivolta alle due classi parallele di quarta della scuola primaria dal titolo “Animali in festa” riguardante l’acquisizione di conoscenze, competenze e abilità interdisciplinari di scienze e informatica mediante una presentazione con Open.Office.org 2.0 .

Quest’anno viene ripresa l’esperienza con alunni delle due classi quinte e per dare uno specifico taglio di ipertesto multimediale nasce la progettazione di un librogame (molto diffuso in Italia) come un utile strumento didattico, realizzato nel periodo settembre –dicembre 2008, progettato e coordinato dall’ins. Maria Rosa Criscione docente di Scuola Primaria delle classi quinte A e B , iscritta al Corso DOL classe E 10 Tutor Anna Maria Palma.

In Italia questo tipo di libro divenne noto a partire dal 1985, con la pubblicazione della serie Lupo Solitario, (traduzione della serie Lone Wolf) da parte della casa editrice Edizioni E. Elle (poi semplicemente "EL") di Trieste, sotto la direzione di Giulio Lughì. In precedenza era già stato pubblicato un testo per ragazzi “ Avventure nell’isola” edito nel 1982 dalle Nuove Edizioni Romane. Il primo librogame per adulti fu invece “ Lo stregone della montagna infuocata” di Steve Jackson e Ian Livingstone (Supernova 1985).

Nell’arco di pochi anni il genere ottenne grande successo; la Edizioni E. Elle ristampava i primi libri pubblicati da questa stessa casa editrice a inventare e registrare il marchio librogame termine che viene ormai normalmente utilizzato per indicare anche i prodotti dello stesso tipo di altri editori.

Organizzazione del libro

Normalmente il libro si presenta diviso in sezioni numerate che possono terminare con una serie di opzioni su cosa si ritiene che il protagonista debba fare a quel punto; ad ogni opzione corrisponde il numero della sezione che si dovrà andare a leggere.

Il meccanismo è simile a quello di un gioco di ruolo con la differenza che si ha meno libertà di scelta e si gioca generalmente da soli. In casi particolari è possibile giocare in più di una persona in quanto le decisioni possono essere prese di comune accordo. In molti casi il librogame si è evoluto dalla sua forma originaria e si è avvicinato sempre di più allo schema del gioco di ruolo. Il giocatore gestisce a volte un personaggio (o una serie di personaggi) che possiede certe abilità riassunte in una scheda all’inizio del libro. Tale personaggio, durante la lettura del libro, può

incontrare dei nemici, dei mostri o altre entità con cui si può scontrare. Il combattimento prevede che si lancino dei dadi (a turno) e in base al punteggio ottenuto si calcola il danno inflitto all'avversario. A seconda del punteggio realizzato l'avversario può essere sconfitto, può essere ucciso o temporaneamente neutralizzato oppure il protagonista può soccombere e in questo caso il giocatore perde la partita.

Al posto di dadi veri molti librogame presentano due dadi nell'angolo di ogni pagina: il tiro si effettua aprendo una pagina a caso del libro. In assenza di dadi i librogame possiedono generalmente una o più pagine in cui ci sono dei numeri sparsi in modo casuale sul foglio. Il lancio del dado può quindi essere simulato in modo molto più comodo puntando una matita ad occhi chiusi su un punto casuale del foglio e scegliendo il valore su cui la matita si è posata.

Argomenti trattati

L'argomento del libro è spesso fantasy, ma ne esistono anche di tema storico, fantascientifico e horror; è comunque possibile trovarne di tutti i generi fra cui il romanzo giallo, il mitologico, lo spionistico, lo sportivo e il romanzo rosa.

Uso didattico

La progettazione di libri game è anche un utile strumento didattico che permette di sviluppare le abilità logiche e di scrittura degli allievi. Una volta decisa l'idea iniziale, per gestire i possibili sviluppi della storia, è utile disegnare un diagramma di flusso. Il libro può poi essere realizzato in modo tradizionale o come ipertesto multimediale.

La costruzione di un libro-game multimediale come approccio al mondo ipertestuale

L'approccio al mondo dell'ipertestualità è a volte ostile per i bambini: difficile orientarsi in un ambiente sovraffollato di inviti alla navigazione ed alla scoperta; difficile tener traccia del percorso effettuato e delle pagine visitate.

Con il libro/game abbiamo un approccio ludico e divertente alla struttura ipertestuale; è come un giallo, l'interesse alle scelte fatte dal protagonista dell'avventura è sempre alto; la motivazione a scoprire, vincere il gioco, trovare la strada giusta è sempre crescente.

Il progetto si è svolto a scuola in aula luogo fisico e mentale di riflessione, condivisione, discussione e nel laboratorio multimediale con circa 12 postazioni fisse e un videoproiettore digitale, luogo di rielaborazione e creazione di documentazione e produzione di materiali (presentazioni multimediali).

Gli strumenti utilizzati sono molteplici, libri, colori materiali di uso comune e materiali strutturati e tecnologici, materiale di facile consumo, Pc, video proiettore, fotocamera, scanner.

La progettazione viene realizzata nel periodo ottobre – dicembre 2008.

Il tempo di realizzazione della progettazione è stato di circa 3 mesi con incontri di circa due – tre ore a settimana. Il lavoro preliminare di studio e di ricerca di materiale, di analisi di testi, di illustrazione del software P.P.T. sono stati svolti in classe individualmente e a piccoli gruppi in classi separate per un maggiore

riflessione nella costruzione di mappe di ipertesti a integrazione di quanto reperito nei laboratori.

Ecco come abbiamo inserito l'attività nel percorso curricolare:

PRIMO MOMENTO: Lettura e ascolto di una storia o di un racconto.

I bambini imparano a conoscere un libro game, magari cartaceo, reperito alla biblioteca comunale del paese.

Per cominciare, in classe, leggiamo qualche storia chiedendo di concluderla lavorando a piccoli gruppi. Le storie saranno poi lette insieme e commentate. Si predispone così il clima favorevole per la costruzione di una storia da LibroGame.

Ricerca su Internet di materiale (Storia del librogame testi, immagini)

SECONDO MOMENTO: RICOSTRUZIONE DELLA MAPPA DELLA STORIA.

Al termine della lettura, la classe partecipa ad una riesposizione della storia.

La trama narrativa può essere definita in una conversazione collettiva in cui si stabiliscono i personaggi, il luogo, il tempo e le opzioni di scelta che diverranno, nel libro game multimediale, le parole calde.

TERZO MOMENTO: INVENZIONE DI ALCUNE STORIE GIOCO (Mappa del Librogame)

La storia può essere organizzata di volta in volta, con le idee che emergeranno dai ragazzi. E' bene, predisporre un grande cartellone sul quale appuntare i 'pezzi', le opzioni di scelta, i percorsi, oltre che le immagini create dagli autori per il racconto. Il libro deve essere costruito fisicamente su un cartellone che esprima la mappa di superficie ed evidenzi i vari links, ogni pagina deve essere rappresentata nei suoi elementi principali (immagine, campo di testo e link) e collocata nella giusta posizione delle presentazioni in Power Point.

QUARTO MOMENTO: preparazione di testi, disegni e mappa

Si inizierà con la ricostruzione del testo in ordine cronologico, utilizzando testo e immagini si assembleranno i materiali per creare le slide ipertestuali in ordine di narrazione dopo averle utilizzate come struttura narrativa orale e numerate lavorando in gruppo.

I disegni dei bambini sono stati scannerizzati o eseguiti direttamente con Paint o con qualsiasi altro programma di disegno.

Devono essere previste pagine in cui la storia finisca e sia possibile ritornare alla scelta precedente o all'inizio della storia. Nel LibroGame, i link principali saranno quelli che rimandano alla continuazione della storia e devono essere tutti uguali per non creare diversità di scelta, inoltre i link possono essere testuali per mezzo di una parola o una frase.

QUINTO MOMENTO: assemblaggio in presentazione ipertestuale del librogame meglio riuscito, scelto dagli stessi alunni (a cura dell'insegnante, ma con la partecipazione degli alunni)

“Copia su un CD Rom dell'ipertesto realizzato da presentare ai genitori a conclusione del progetto. L'elaborato multimediale potrebbe essere arricchito anche da file audio.

Vista l'organizzazione didattica delle due classi V con 2 docenti a insegnamento prevalente e la terza (Io) che opero in tutte e due le classi sono stata l' unica

insegnante (docente d'informatica) a gestire l'intero sviluppo del progetto a classi aperte con alunni delle due classi quinte.

La ripartizione dei compiti stabiliti è stata a scelta autonoma e per competenze acquisite dagli alunni in funzione del quale in ogni gruppo classe si sono organizzati a coppia per la ricerca in rete di immagini, di testi, di mappe, di disegni, di audio ed elaborare dei percorsi di navigazione per la presentazione del libro game.

Classi coinvolte:

Classe V A e Classe V B

rispettivamente di **19 e di 18 alunni** della **Scuola Primaria dell'Istituto Comprensivo**

“ G. Vasi “ Corleone.

Insegnante coinvolta: Maria Rosa Criscione, docente di Matematica e Informatica su due classi quinte.

Possibilità didattiche

Secondo le Indicazioni Ministeriali per la Scuola primaria gli alunni devono raggiungere "l'acquisizione di tutti i tipi di linguaggio e un primo livello di padronanza delle conoscenze e delle abilità, comprese quelle metodologiche di indagine, indispensabili alla comprensione intersoggettiva del mondo ...".

La costruzione di un libro-game con la sua struttura e i nessi logici (temporali, causa/effetto e narrativi) fra una pagina e l'altra del testo, è sicuramente un modo per sollecitare l'apprendimento di concetti che richiedono capacità cognitive ampie ma lo si ottiene con facilità e stabilità di acquisizione. Una storia semplice può essere adatta anche per il secondo biennio della Primaria .

Il progetto nasce dall'idea di avvicinare ragazzi di ultimo anno della Scuola Primaria alla multimedialità , intesa come valore aggiunto per incentivare nuove competenze raggiungibili dagli alunni attraverso l'utilizzo di una didattica laboratoriale in cui il sapere, il saper fare ed il saper essere si svelino intrinsecamente legati e correlati: nel caso specifico, la progettazione di libri game è anche un utile strumento didattico che permette anche di sviluppare le abilità logiche e di scrittura degli allievi in maniera collaborativa in piccolo e grande gruppo, condividendo testi su cui riflettere insieme e la collaborazione si attua sia nella fase di progettazione che di revisione del testo.

I ragazzi si entusiasmano notevolmente con la didattica laboratoriale e pertanto siamo riusciti a produrre una presentazione multimediale , frutto della collaborazione di tutte le proposte dei gruppi in cui i ragazzi hanno lavorato autonomamente, dopo aver acquisito abilità nell'uso del PPT, operando scelte personali e creative e imparando diversi linguaggi integrandoli consapevolmente.

Occorre comunque precisare che la maggior parte delle energie è stata rivolta all'aspetto tecnologico del progetto più che alla creazione di testi . I ragazzi hanno collaborato per la buona riuscita del progetto, nonostante ci siano ancora carenze di ordine tecnico per i collegamenti internet, per le loro ricerche sul Web.

Il monitoraggio della sperimentazione viene registrato in itinere sia nel campo motivazionale, nella relazionalità, nella capacità espressiva e comunicativa , sul livello di cooperazione nei gruppi per stabilire dei criteri sul livello di relazionalità nei piccoli gruppi, l'adeguatezza delle metodologie per suscitare capacità di

osservazione di memorizzazione, l'adeguatezza delle metodologie, il livello di ricaduta sugli allievi, le capacità logico-espressivo-comunicative.

La maggior difficoltà è quasi sempre la mancanza di tempo reale per lavorare su un'attività laboratoriale. La sperimentazione ha dato spinta ad una maggiore partecipazione tra le classi interessate tanto da stimolare i docenti e gli alunni ad incominciare un'ulteriore comune iniziativa "multimediale".

La scuola oggi deve approfondire l'analisi dei nuovi alfabeti multimediali, per conoscere gli effetti positivi e negativi che i loro messaggi possono produrre sulla personalità infantile. Essa ha il compito di accompagnare ed assistere gli alunni nell'avvicinamento a questi diversi linguaggi e nell'attraversamento dei due mondi: quello reale, delle cose, delle persone e quello virtuale, delle rappresentazioni, dei simboli, delle simulazioni,

Internet può essere considerato allo stesso tempo una biblioteca o un supermercato, una tipografia, una piazza, un ambiente di apprendimento.

Accanto ad una rappresentazione di Internet come magazzino o banca dati, esiste una dimensione di Internet come luogo di interazioni di vario tipo e natura o ambiente per attività di costruzione collaborativa. Internet è anche un ambiente che può essere adattato e trasformato in luogo di lavoro condiviso.

L'uso di una piattaforma di e-learning è risultata anche per noi maestre, un ottimo stimolo di autoriflessione sul nostro stile di insegnamento e un importante momento di confronto sui processi di apprendimento.

Durante questa esperienza si è osservata una maggiore facilità da parte degli alunni a porre domande precise e puntuali circa i punti non chiari e la possibilità di avere sempre immediatamente reperibile i materiali ha consentito maggiori momenti di confronto fra gli stessi alunni e maestre. Noi insegnanti sentiamo l'esigenza di condivisione, di confronto per incentivare ancora di più la collaborazione sia relazionale che nelle competenze da acquisire.