

Bambini reali in mondi virtuali

L'immagine di sé nell'era digitale

Linda Giannini calip@mbox.panservice.it

Che cosa è reale?... che cosa è virtuale ?

e che cosa si intende per immagine di un qualche cosa che reale è?"

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.

1. Lo "Strumento per comunicare e cooperare a distanza" e come è nata l'idea

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 6 anni; in particolare è un modo per ricercare l'immagine (ed anche le immagini) di sé nell'era digitale¹.

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 nostra proposta vede coinvolti bambine/i che frequentano la Scuola dell'Infanzia.

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

Vengono portati a supporto della nostra riflessione alcuni percorsi proposti, la documentazione on line e tutta una serie di informazioni sulle esperienze condotte personalmente e direttamente in classi di Scuola dell'Infanzia dal 1994 ad oggi.

In particolare ritroviamo cinque principali Fili che legano un po' tutte le esperienze

- **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**

Ciascuna attività-filo si riferisce ad esperienze concrete svolte in particolar modo all'interno della scuola dell'infanzia e sollecita, attraverso delle "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 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.

Le domande-ipotesi sono:

- Come giunge a sé, a sé stesso in rapporto agli altri ed agli oggetti, l'alunno della Scuola dell'Infanzia?

¹ *Bambini reali in mondi virtuali* è 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, ed è parte del settore di ricerca LTE (Laboratorio Tecnologie Educative Università degli studi di Firenze Facoltà Scienze della Formazione Responsabile LTE è il prof. A.Calvani) <http://www.scform.unifi.it/lte/vedilte.asp?ID=9>

- Come percepisce il proprio corpo al di fuori di se', ovvero l'avatar che si sposta nei mondi 3D ?
- Partendo dall'importanza della comunicazione per l'Uomo, dalla impossibilita' di NON comunicare, come si esprimono ed interagiscono bambini e bambine della Scuola dell'Infanzia in chat testuali ed iconiche (statiche e dinamiche)?
- Come manifestano i propri sentimenti ?

Quanto qui proposto 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 attraverso chat, ma anche grazie ad e-mail, telefonate, viaggio di folletti, libri magici vissuti sia nelle simulazioni che nel 3D....

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.

Bambine e bambini possono comunicare e cooperare a distanza (via internet) oltre che con e-mail anche attraverso un software (ActiveWorlds) che consente, in tempo reale, di conversare con più utenti da un lato e di realizzare oggetti tridimensionali (una propria casa ad esempio) dall'altro. Il programma informatico che consente questa forma di comunicazione virtuale viene definito col termine "chat".

Esistono vari tipi di chat. Alcune non contemplano immagini e si svolgono solamente attraverso l'uso della tastiera, altre, come quella di cui parleremo in questa sede, sono arricchite da interfaccia grafica e sono definite tridimensionali.

Il tipo di chat che durante questi anni (dal 1997 ad oggi) è stata frequentata da bambini e bambine di volta in volta diversi, grazie al loro interesse ed alla loro curiosità e voglia di esplorare spazi reali, fantastici e virtuali, si chiama Active Worlds ed AW-Edu.

Activeworlds può definirsi un insieme di mondi virtuali tridimensionali (mondo spagnolo, italiano, russo, inglese, americano, ... ma anche fantastico... ovvero come spazio ricostruito in 3D di racconti fantastici) nei quali alcune persone hanno la responsabilità di garantire il buon andamento delle attività che avvengono nel medesimo. I mondi possono essere frequentati da grandi e piccini che scelgono un avatar; l'avatar è una immagine viene scelta sulla base di varie "spinte": perché ci rappresenta... perché ci ricorda qualche cosa... perché ci porta fortuna... od anche solo perché ci piace! Ed è possibile cambiarla ogni volta che si vuole.

Gli avatar sono personaggi divisi in varie categorie quali: uomini, donne, animali, oggetti, che l'utente può scegliere secondo il suo gusto. Questi personaggi, che hanno un nickname scelto secondo al momento dell'ingresso nei mondi, hanno la caratteristica di poter essere animati ed anche quello di giocare ed esprimere sentimenti (es. la felicità... la tristezza...). Possono inoltre camminare, correre, volare, ballare, cadere, ecc. In questo senso possiamo quindi affermare che i mondi costituenti la chat di cui sopra, sono "attivi". Nei mondi attivi possiamo trovare turisti ed in cittadini.

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

Si riportano qui di seguito alcune azioni possibili:

- Si può accedere solo ai mondi segnalati da un pallino verde;

- Si possono usare diversi punti di vista (attraverso l'icona <<occhio>> o l'icona <<cinpresa>>) che ci permetteranno di visualizzare gli oggetti in primo piano o medio o lungo..;
- E' necessario attendere un certo numero di minuti per poter avere nella memoria del nostro pc (caricamento della cache) tutti i file del mondo in cui ci si trova,
- Si può vagare per i mondi sia da soli che con la guida di altri turisti/cittadini;
- Si può scegliere un mondo attivo senza visitatori (contrassegnato con un temporaneo 0) o con più visitatori (contrassegnato da un numero pari ad 1 oppure maggiore di 1)
- Nei mondi è possibile ascoltare brani musicali, inserirli a proprio piacimento, così come è possibile trasferirvi fotografie, video.....

I mondi attivi forniscono un contesto visivo spaziale entro il quale avviene la conversazione a distanza e rappresenta l'interfaccia di accesso a risorse didattiche oltre che a contenuto didattico. Durante questi anni abbiamo giocato in diversi mondi attivi: "AW", "ITALIA", "WINTER"... sino a giungere in AW-Edu.

All'interno di tutti questi sono stati riservati spazi a disposizione dei bambini in cui questi possono incontrarsi con altri e giocare in tempo reale amici lontani come Albert (Reggio Calabria), Renee (Michigamme - Michigan USA), Rüdiger (Germania), Carlo Nati (Latina), Cinzia e Maurizio (Perugia)...

Scopo del "progetto" è quello di verificare i comportamenti di bambini e bambine 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.

I nostri amici a distanza hanno realizzato in questi anni diversi mondi. Tra questi ricordiamo "winter": la casa delle insegnanti, l'aeroporto, il bar della scuola, i jet, la giostra, la scuola di ghiaccio, la mostra dei bimbi e così via... mentre nel mondo attivo "Italia" sono presenti la giostra dei bambini e la mostra dei loro lavori (disegni messi in linea) e nel mondo attivo "aw" c'è la mia abitazione, una sorta di palafitta edificata su piscine... e per finire in AW-Edu troviamo la realizzazione di ambienti fantastici riferiti al racconto "Le avventure di Narnia".

2. Comunicazione - cooperazione adulto-bambino/a-

Bambini/e effettuano (on-line) a piccoli gruppi una sorta di caccia al tesoro (o meglio, caccia alla percezione uditiva: "troviamo insieme la musica") nella piscina di aw; seguono utilizzando mouse e frecce direzionali della tastiera l'avatar dei nostri amici a distanza e distinguono il calore delle case virtuali attraverso lo scoppiettio della legna posta nelle diverse abitazioni.

Formulato ipotesi sugli avatar incontrati ed esprimono desideri rispetto alla costruzione di scuole ideali, giochi, parchi, labirinti.... Gli stessi disegni di bambine e bambini vengono inviati ai nostri amici "lontani" che da anni li pubblicano su web e li pongono 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.

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] Pennisi A. *La macchina schizofasica* - <http://scef.unime.it/pennisi/40.html> [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]

- Comunicazione Virtuale
http://www.descrittiva.it/calip/99_00_virtual.htm
http://www.descrittiva.it/calip/tutto99_00.htm
- Comunic-Azione Virtuale &
http://www.descrittiva.it/calip/tutto00_01.htm
- Frostig M., Test di Frostig Motorio, Programma educativo psicomotorio - Edizioni Omega Roma 1975
- La scuola virtuale: bambini e adulti in chat
<http://www.descrittiva.it/calip/nir99.html>
http://www.descrittiva.it/calip/tutto99_00.htm
- 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/1_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]