

# iCity: una città virtuale per costruire identità

20 FEBBRAIO 2006 | LINDA GIANNINI, DOCENTE SCUOLA INFANZIA LATINA, M. BEATRICE LIGORIO E VITO FABIO FRACCASCIA, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI BAR

## Nascita e sviluppo del progetto iCity

iCity è una città virtuale avviata durante l'anno scolastico 2004/2005 e continua ad animarsi nel corrente anno scolastico 2005/06; trae origine da precedenti e varie esperienze dell'infanzia con i mondi virtuali tridimensionali, effettuate già a partire dal 1997<sup>1</sup>, sia con la scuola dell'infanzia sia con la scuola primaria (Giannini, 2004; 2004; Ligorio, 2001; 2002; Ligorio e Mancini, 2005).

I soggetti coinvolti in questo percorso sono universitari, ricercatori, studiosi, docenti e, soprattutto studenti di diversi ordini scolastici (dalla scuola dell'infanzia in su). Hanno, infatti, partecipato:

- 10 bambini della scuola primaria di Montoro Superiore (Avellino);
- 28 bambini di una prima della scuola dell'infanzia Mazzini (Bari);
- 42 bambini di prima classe scuola primaria Mazzini (Bari);
- 46 bambini di due classi di quarta scuola primaria Mazzini (Bari);
- 12 ragazzi di "terza" della scuola secondaria di primo grado di Noviglio (Milano);
- 2 ragazzi del Centro di Formazione Professionale e di Riabilitazione "PP Trinitari" (Venosa);
- 28 bambini dai 3 ai 5 anni di una classe della scuola dell'infanzia Don Milani (Latina).

Qui vogliamo però restringere il campo e puntare in particolare sulle modalità con cui questo progetto è stato realizzato con le/i bambine/i di Latina.

Il progetto mira a stimolare sviluppo dell'identità in rete (Ligorio e Hermans, 2005) attraverso la costruzione di spazi interattivi ed attività collaborative, sia *on* che *off-line*. Il punto di partenza teorico va inquadrato nel costruttivismo, per cui non è solo la conoscenza ad essere costruita ma anche le identità, quando concepite come reti di posizionamenti fluidi e dialogici (Brown e Campione, 1990; Ligorio, in stampa; Scardamalia e Bereiter, 1994).

Per realizzare questo obiettivo generale, il progetto è stato articolato intorno a tre differenti *topic*: a) chi sono b) chi sarò c) noi siamo - come mi vedono gli altri /come io vedo gli altri.

La traccia, elaborata dal gruppo di ricerca, è stata poi declinata da ciascuna classe tenendo conto dei contesti locali, seguendo la metodologia del "situated curricula" (Ligorio e Van der Meijden, in stampa) che permette di passare, attraverso brainstorming e progressivi affinamenti, da una definizione generica del progetto a compiti precisi da svolgere in classe.

## I software

Per la realizzazione degli scopi del progetto sono stati usati tre diversi ambienti virtuali.

Knowledge Forum (KF) (<http://www.univda.it:8080/>), è un software per la discussione asincrona (Scardamalia e Bereiter, 1994), specificatamente finalizzato alla costruzione di conoscenza. E' un luogo di lavoro di gruppo, virtuale dove tutti i partecipanti, individui o gruppi, hanno avuto la possibilità di ripartire le informazioni, di lanciare le indagini di collaborazione e di sviluppare insieme le reti di nuove idee.

Come strumento per la condivisione di materiale e la discussione tra studenti è stato utilizzato Synergeia (<http://bscl.gmd.de/bscl2/>) (Calvani, Fini, Pettinati, Sarti, 2005), un software sviluppato all'interno del progetto di ricerca ITCOLE. Synergeia ha offerto uno spazio di lavoro condiviso, strutturato, all'interno del quale è stato possibile dare vita ad attività di apprendimento collaborativo attraverso la messa in comune di idee e la registrazione di confronti tra i partecipanti. Gli spazi di lavoro creati in Synergeia corrispondono alla struttura del percorso didattico collettivo.

E' stato altresì adoperato un software di realtà virtuale tridimensionale, Active Worlds ([www.activeworlds.com](http://www.activeworlds.com)), che ha dato la possibilità, all'utente, di visitare e comunicare in mondi 3D costruiti dai partecipanti. Questo strumento dalla veste grafica accattivante, ha permesso di costruire "mattone dopo mattone" la nostra città virtuale.

## Sviluppare identità digitali nella scuola dell'infanzia

Una sfida importante posta dal progetto è stata quella di verificare se e come fosse possibile affrontare un tema complesso come quello dell'identità in rete con bambini/e a livello di scuola dell'infanzia. L'insegnante della classe in questione ha messo in rete vari momenti legati al progetto<sup>ii</sup> creando un luogo aperto e con accesso non vincolato da password, dove le famiglie hanno avuto modo di vedere la documentazione delle varie attività. I materiali prodotti durante il progetto sono stati inseriti su Synergeia nel "filo di comunicazione" Novità così da rendere tutto immediatamente visibile ai partner di progetto. I disegni realizzati da bambine/i della sezione di Latina sono stati inseriti in Synergeia e poi in seguito riportati negli spazi tridimensionali di iCity. Dalla visione dei materiali è nato un confronto tra i docenti ed anche una "prima reciproca conoscenza" tra gli studenti delle diverse scuole. I materiali condivisi in rete hanno quindi svolto un ruolo da ponte e/o di oggetto transazionale, per rintracciare la propria identità e per metterla in comunione con altri. Considerando l'età dei componenti il gruppo classe (dai 3 ai 5 anni) acquista maggiore valore l'insieme dei materiali posti in esame poiché questi hanno costituito anche la "memoria" del processo di analisi. Qui di seguito descriveremo più in dettaglio le vari fasi di lavoro

### Dalla classe alla rete

L'argomento "**chi sono**" ha permesso una ricognizione degli elementi che determinano l'identità personale. Ha dato, così, modo di tracciare perimetri personali all'interno dei quali sono stati inseriti gli elementi che meglio rappresentano l'IO di bambine/i per, poi, poterli confrontare con quelli degli altri.

Si è avuta, dunque, una prima fase rivolta alla costruzione e selezione da parte di ciascun partecipante di materiali adeguati alla rappresentazione di sé nello spazio virtuale. Il punto di riflessione in classe è stato guidato, grosso modo, dalla seguente traccia percorsa individualmente:

*"Dato che lavoreremo in un mondo virtuale con, persone, a distanza collegate tramite il computer, persone che non potremo mai incontrare faccia a faccia, prepariamo insieme del materiale che possa far capire loro chi sei..."*

In iCity ciascun partecipante ha poi avuto la possibilità di scegliere un proprio avatar ed un personale nickname attraverso i quali congiungersi con la propria personale descrizione e presentazione di sé. I materiali inizialmente inseriti in Synergeia venivano successivamente utilizzati dagli studenti esperti di AW (della classe di Milano) per costruire edifici entro i quali ritrovare e condividere disegni realizzati in classe, foto e simboli rappresentativi di aspetti comuni e/o di differenza. In questo modo, i partecipanti al progetto hanno avuto la possibilità di tornare indietro a “rivedere” i materiali inclusi nello spazio individuale, destinati alla descrizione identitaria.

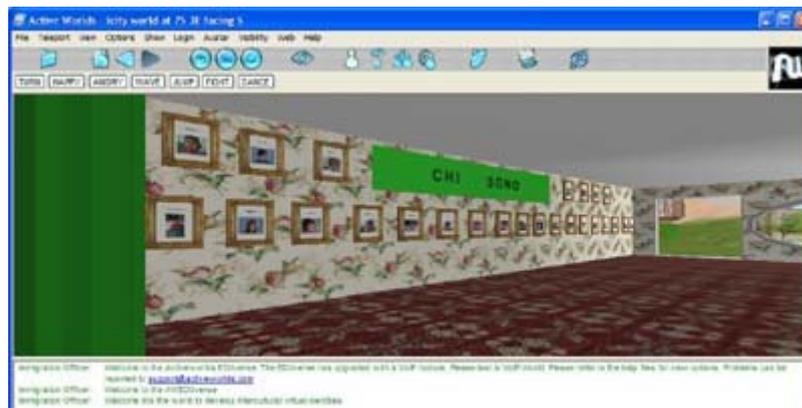


Figura 1 - tratta da iCity in AwEdu

Il secondo argomento ("**chi sarò**") è stato centrato sulla scoperta di se stessi nel tempo (io oggi e io da grande). In classe è stato affrontato e discusso il tema "l'adulto che sarò".

Le "rappresentazioni di sé nel futuro" sono state realizzate su carta utilizzando colori a spirito o a matita, ma anche microsoft paint. E' poi seguita una verbalizzazione prontamente trascritta al computer dall'insegnante. La conversazione individuale, seguendo la metodologia descritta in precedenza, ha avuto come filo portante, successivamente declinato in ciascuna classe:

*“Quando si cresce, un po’ si cambia, ma un po’ si resta uguali; come ti immagini da grande??”*

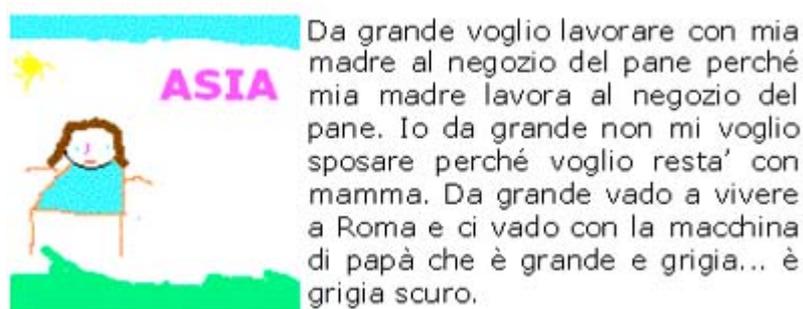


Figura 2 tratta da [http://www.descrittiva.it/calip/0405/chi\\_saro.ppt](http://www.descrittiva.it/calip/0405/chi_saro.ppt)

I partecipanti hanno poi avuto modo di tornare nel mondo virtuale per “rivedere” le proprie descrizioni personali ed i materiali raccolti relativamente alla proiezione di se stessi nel tempo.



In Synergeia, invece, è stato creato un corso chiamato Diversa/mente, una sorta di “aula virtuale” dove gli adulti hanno veicolato informazioni, idee, confronti, proposte, documenti e documentazioni (sono stati inseriti i materiali realizzati da bambine/i e da ragazze/i: disegni, foto, video, testi, filastrocche...).

## Conclusione

Attualmente iCity è una città tridimensionale con case e spazi dedicati alla riflessione sul sé, sia lungo una dimensione temporale (il presente e il futuro) sia lungo la dimensione sociale del confronto con l'altro. Inoltre, iCity è anche uno spazio di discussione e narrazione del sé che consente l'intreccio tra racconto testuale, fotografico, video e vocale. Lo spazio virtuale creato dalla convergenza dei tre software utilizzati costituisce un artefatto culturale potente (Cole, 2004) che media la costruzione delle proprie identità, consentendo ai partecipanti di rappresentarsi all'esterno e di riflettere su stessi (Bruner, 1997).

## Bibliografia

- Brown, A. L. & Campione, J. C. (1990). Communities of learning and thinking, or a context by any other name. In D. Kuhn (a cura di.), Contributions to Human Development: Vol. 21. Developmental Perspectives on Teaching and Learning Thinking Skills. (pp. 108-126). Basel, Switzerland: Karger.
- Bruner, J. (1997). *La cultura dell'educazione*. Milano: Feltrinelli
- Calvani A., Fini A., Pettinati M.C., Sarti L., (2005), Teorie CSCL e piattaforme Open Source per l'e-learning: verso un'integrazione, in M. Delfino, S. Manca, D. Persico, L. Sarti, *Come costruire conoscenza in rete?*, Genova: Menabò.
- Cole, M., (2004). *Psicologia Culturale. Una disciplina del passato e del futuro*. (Trad. It. e cura di M. B. Ligorio). Roma: Edizioni Carlo Amore.
- Giannini L. (2004) Bambini reali mondi virtuali, atti del convegno *Didamatica 2004* Ferrara, pp. 187-198
- Giannini L. (2004a). *L'immagine di sé nell'era digitale* - atti Seminario di studio Università degli studi di Macerata - Facoltà di Scienze della Formazione E-learning: formazione, modelli, proposte
- Ligorio, M.B. (2001). Integrating communication formats: synchronous versus asynchronous and text-based versus visual. *Computers & Education*. Vol. 37/2, 103-125
- Ligorio, M.B. (2002). *Apprendimento e collaborazione in ambienti di realtà virtuale*. Roma: Garamond.
- Ligorio, M.B. (in stampa). Apprendimento come strumento dialogico per la costruzione di identità e comunità. *Ricerche di Psicologia*
- Ligorio, M. B. e Hermans, H. (a cura di) (2005). *Identità dialogiche nell'era digitale*. Trento: Erickson
- Ligorio, M.B & Mancini, I. (2005). *Discutere per costruire in rete*. In M.B. Ligorio (a cura di) Modelli formativi e tecnologie in rete, numero speciale di *Rassegna di Psicologia*, Vol XXII, 1, 13-42.
- Ligorio, M.B. & van der Meijden, H. (in stampa). Blended learning goes to school. In *Journal of Computer Assisted Learning*
- Scardamalia, M. & Bereiter, C. (1994). Computer support for knowledge-building communities. *The Journal of the Learning Sciences*, 3, pp. 265-283.
- Scardamalia, M. & Bereiter, C. (1999). Schools as knowledge-building organizations. In D. Keating & C. Hertzman (Eds.), *Today's children, tomorrow's society: The developmental health and wealth of nations*. New York, NY: Guilford.

---

<sup>i</sup> Bambini reali mondi virtuali, Atti del convegno 187-198 Didamatica 2004 Ferrara

[http://www.descrittiva.it/calip/Bambini\\_reali\\_mondi\\_virtuali\\_Giannini.PDF](http://www.descrittiva.it/calip/Bambini_reali_mondi_virtuali_Giannini.PDF)

<sup>ii</sup> "La Scatola delle Esperienze", percorso nei mondi Anno Scolastico 2004/2005  
[http://www.descrittiva.it/calip/0405/percorso\\_mondi.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0405/percorso_mondi.htm) percorso nei mondi Anno Scolastico 2005/2006  
[http://www.descrittiva.it/calip/0506/percorso\\_mondi.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0506/percorso_mondi.htm)