

# Worlds

Comunità Europea, la sede comune delle Banche Centrali, il Giardino della Storia della Comunità, il Parco delle Fiabe...

Addirittura esaltante, mi pare, l'idea della Statua per la Democrazia, concetto assai astratto e a volte (ahinoi) difficilmente fruibile, che gli studenti hanno direttamente vissuto tramite questa esperienza in AW: libertà di esprimersi, di costruire, di comunicare, totale parità tra gli individui anche se (si badi bene) le differenze personali non vengono appiattite.

L'abilità nel gestire le molteplici interfacce, le capacità di espressione e comunicazione, l'abilità nel costruire... ognuno riesce a manifestare molto chiaramente le proprie competenze. Come qualcuno ha detto: "nella realtà virtuale non ci siamo noi, ma il nostro meglio".

Durante il lavoro di costruzione e nel corso delle esplorazioni gli studenti hanno incontrato tanti avatar ed hanno sviluppato una sorta di legame affettivo: parlano di *Little Prince* (Francesco Leonetti), *mr* (Mario Rotta), *Giro* (Linda Giannini) come se realmente li conoscessero... anzi, effettivamente li conoscono, hanno interagito con loro, hanno letto i loro telegrammi, hanno chiesto e ricevuto aiuto, hanno ballato con loro... Maurizio si è addirittura innamorato della nostra ultima conoscenza: *Beatrice*. Ma attenzione, la consapevolezza che si tratti di una realtà virtuale è totale: se in AW ci divertiamo a buttarci dai tetti, certamente non lo faremmo mai da quelli della scuola o di casa, Maurizio è "innamorato" di *Beatrice* ma quando va a casa prende per mano la ben presente e vivace Elena.

## L'ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO

Almeno nelle fase iniziali non sono state date consegne precise agli alunni, il lavoro si svolgeva in laboratorio parallelamente alle implementazioni "classiche" [classiche almeno per le mie classi]: programmazione in LOGO, multimedia con *ToolBook*, videoscrittura, editing grafico...

Soltanto nell'arco di un anno si è generata una ben precisa organizzazione del lavoro relativo ad AW. Il modello qui presentato è stato "ufficialmente" testato e mostrato durante *Documentaria. Salone di idee progetti e servizi per la scuola* (Modena 6 - 10 Settembre 1999).

- 1) il *costruttore*: genera gli oggetti e costruisce gli edifici;
- 2) il *geometra*: aiuta il costruttore controllando la connessione dei manufatti;
- 3) il *comunicatore*: parla... chiede e dà informazioni agli Avatar ospitati;
- 4) l'*interprete*: l'alunno o l'insegnante con maggiore competenza in L2 (tipicamente l'inglese). È un aiutante del *comunicatore*;
- 5) l'*esploratore*: naviga in altri mondi AW alla ricerca di oggetti ed eventi interessanti;
- 6) il *segretario*: prende nota degli oggetti (script compresi), intercettati dall'*esploratore*;
- 7) il *cacciatore*: naviga nel WEB, all'esterno di AW, alla ricerca di siti e immagini utili che prontamente scarica;
- 8) il *pony express*: porta i supporti magnetici da una postazione all'altra, nel caso sia presente una rete locale, gestisce la rete (attenzione: questa è una figura chiave);



- 9) il *trasformatore*: tratta testi e soprattutto immagini in modo da renderle adatte ad AW;
- 10) il *magazziniere*: carica le immagini da utilizzare entro un "sito magazzino";
- 11) la *guida*: intrattiene gli Avatar non direttamente interessati alla costruzione e, appunto, li guida nella visita agli edifici già costruiti.

Questo è una sorta di "modello massimo". Non sempre sono necessarie tutte le figure e alcuni ruoli possono essere svolti contemporaneamente, ci pare in ogni caso importante che l'insegnante insista sulle diverse abilità necessarie e cerchi di organizzare (o di far auto-organizzare) i gruppi di lavoro in base a competenze specifiche.

## COLLABORAZIONE E COSTRUZIONISMO

Pensiamo che AW possa realmente e concretamente integrare due delle istanze più importanti della pedagogia contemporanea e due delle esigenze fondamentali della "scuola quotidiana": collaborare e costruire. Basterà una battuta: "A quando un AW-robot-costruttore che interpreta comandi logo?"

