

<b>1. Titolo</b>	<b>Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza</b>
<b>2. Area</b>	Nuove tecnologie e informazione
<b>3. Referente</b>	Luisanna Fiorini
<b>4. Abstract</b>	<p>Il progetto prevede la costruzione di un ambiente virtuale tridimensionale che riunisce il contesto degli operatori e dei professionisti del mondo dell'istruzione, della ricerca, della documentazione. Insegnanti, ricercatori, personale amministrativo, studenti universitari, alunni della scuola dell'infanzia, elementare e media progettano e costruiscono i luoghi dell'apprendimento che sono anche i modi, poiché l'ergonomia dello spazio porta ad una strutturazione anche delle dinamiche. L'Istituto pedagogico di Bolzano avvia una esperienza che esplora le possibilità di apprendere costruendo, muovendosi, toccando, consultando, vivendo una dimensione virtuale in cui le relazioni, le interazioni, i percorsi didattici, gli sportelli di consulenza, hanno invece una collocazione reale nei percorsi di crescita e conoscenza personali e sistemici.</p>
<b>5. Premessa</b>	<p>I mondi virtuali 3D consentono di esplorare i confini e le potenzialità di ambienti di interazione non solo testuali. Nella proiezione-protesi dell'io rappresentata dall'Avatar viviamo una dimensione ove il pensiero è concretezza di azioni e il dato sensoriale viene ricostruito da percezioni uditive e visive, motorie. Esistiamo realmente nel mondo del 3D? Modifichiamo i nostri comportamenti? Liberi dalla dimensione corporea riusciamo a concentrare meglio le energie mentali? I rapporti interpersonali migliorano? Come possiamo trasferire in un contesto didattico non virtuale le esperienze vissute? Domande, tante: cerchiamo, attraverso un approccio sistemico ed esperienziale, di fornire qualche risposta.</p>
<b>6. Finalità</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruire una comunità di pratica per l'apprendimento, insegnamento, che lavora insieme in responsabilità paritetica condivisa.</li> <li>• Avviare un processo di retroazione cibernetica affinché la progettazione "in classe reale" si modifichi dinamicamente in funzione della tipologia di attività e oggetto didattico da costruire.</li> <li>• Esplorare l'approccio multiplo alla conoscenza attraverso le potenzialità di una interfaccia iconica interattiva per l'apertura di sportelli di consulenza ai docenti, agli studenti universitari, ad una utenza allargata.</li> </ul>

## 7. Obiettivi

- Osservare le dinamiche relazionali tra soggetti diversi che lavorano in un ambiente virtuale.
- Esplorare la possibilità di porre in interrelazione gli studenti della facoltà di Scienze della formazione con classi di alunni veri in un ambiente virtuale, per percorsi di tirocinio in situazione.
- Costruire una continuità verticale fra scuola dell'infanzia, elementare e media.
- Costruire una documentazione dinamica di Learning Objects 3D correlati da LOM (Learning Objects Metadata) per percorsi disciplinari e trasversali.
- Riportare in ambiente "reale" i percorsi didattici 3D: per far questo ciò che verrà costruito in 3D dovrà avere le caratteristiche, per cui possa essere replicato in luoghi non virtuali e in contesti diversi di accessibilità, di:

- **Modularità**
- **Portabilità**
- **Riusabilità**
- **Adattabilità**
- **Accessibilità**
- **Interoperabilità**
- **Longevità**

## 8. Attività previste

- Incontro-convegno progettuale.
- Predisposizione dell'ambiente 3D.
- Predisposizione area per la pubblicazione dei materiali e del diario dell'esperienza.
- Coinvolgimento, in qualità di tutor, di 4 insegnanti nazionali che hanno esperienze pregresse di costruzione di percorsi didattici in 3D. Saranno di supporto ai docenti e alle classi della provincia di Bolzano, illustreranno praticamente, sulla scorta della loro esperienza, i punti di criticità, gli accorgimenti. Interagiranno con le loro classi e contribuiranno allo sviluppo dell'ambiente.
- Coinvolgimento di 4 classi della provincia di Bolzano, scuola dell'infanzia, elementare, media, per sperimentare, costruire, documentare percorsi didattici.
- Apertura di uno sportello amministrativo a cura dell'Ufficio personale della Sovrintendenza Scolastica, per consulenza, FAQ, modulistica.
- Apertura di un centro di documentazione virtuale, dove poter consultare i percorsi didattici per riprodurli anche in ambienti non virtuali.
- Creazione di una sezione apposita per la scuola in ospedale, ove raccogliere e ottimizzare percorsi/gioco anche in auto apprendimento per alunni in situazione di allontanamento dalla frequenza scolastica.
- Creazione di una sede virtuale dell'Università di Bressanone, ove gli studenti di Scienze della formazione potranno effettuare tirocinio virtuale con alunni reali, trovare materiali, progettare interventi didattici in situazione.
- Creazione di una Direzione delle scuole, ove simulare situazioni concrete di relazione tra soggetti istituzionali e operatori scolastici.

## 9. Destinatari

- Università
- Scuole dell'infanzia, elementari, medie
- Ricercatori
- Amministrazione scolastica
- Enti e istituzioni del settore istruzione e educazione
- Insegnanti

**10. Soggetti istituzionali e/o territoriali coinvolti**

- Università di Bolzano, Facoltà di Scienze della formazione.
- Alunni e insegnanti della scuola dell'infanzia.
- Centro documentazione della scuola dell'infanzia.
- Scuola elementare di Brunico e San Candido.
- Ufficio personale della Sovrintendenza scolastica.
- Scuole medie della provincia.
- Dirigenti scolastici della provincia.
- Istituto pedagogico, aree Nuove tecnologie e informazione, Documentazione, Scuola dell'infanzia.
- Scuola in ospedale, alunni in situazione di frequenza a distanza per motivi di salute.

**11. Gruppo di progetto**

Luigi Guerra  
Derrick De Kerckhove  
Daniela Pellegrini Galastri  
Angela Boscardin  
Maurizio Veronese  
Luisanna Fiorini  
Pasquale Pittaluga  
Barbara Caprara  
Claudio Scala  
Anna Santon  
Liviana Berardini  
Enrico Hell  
Giorgio Danieli  
Nicoletta Farneschi  
Stefania Balducci  
Mariateresa Dosso  
Alessandra Trigila  
Antonio Riccò

**12. Prestazioni gruppo di progetto**

- Incontro per progettazione in presenza per la definizione delle aree di intervento.
- Progetto interfaccia grafica 3D, online.
- Predisposizione linee di sviluppo delle aree.
- Predisposizione dei percorsi e dei materiali.
- Creazione dei questionari di rilevazione quantitativa per analisi qualitativa delle ricadute dell'esperienza.

**13. Commissione tecnico-scientifica**

Derrick De Kerckhove  
Luigi Guerra  
Daniela Pellegrini Galastri  
Luisanna Fiorini  
Angela Boscardin  
Enrico Hell  
Antonio Riccò

**14. Collaboratori responsabili dell'attività**

- **Derrick De Kerckhove**, consulenza scientifica, progettazione, divulgazione.
- **Pasquale Pittaluga** (gestione cittadinanze, gestione dei server (programmi) dell'universo e del mondo, copie di sicurezza e aggiornamenti universo e mondo, gestione server oggetti e relativo file di registro, gestione bot, file di help e installatori del browser, consulenza e interventi di automatizzazione delle procedure

consulenza e collaborazione in progetti di integrazione web/bot/mondo, consulenza generale sui mondi 3D).

- **Anna Santon** (progettazione percorsi didattici e partecipazione con due classi di Brunico e San Candido).
- **Liviana Berardini** (responsabile dell'area "Scuola in ospedale").
- **Enrico Hell** (responsabile dello sportello amministrativo).
- **Nicoletta Farneschi** (insegnante di scuola elementare esperta per attività di tutor e partecipazione con classe alla costruzione di percorsi didattici).
- **Stefania Balducci** (insegnante di scuola media esperta per attività di tutor e partecipazione con classe alla costruzione di percorsi didattici).
- **Mariateresa Dosso** (insegnante di scuola media esperta per attività di tutor e partecipazione con classe alla costruzione di percorsi didattici).
- **Alessandra Trigila** (insegnante di scuola elementare esperta per attività di tutor e partecipazione con classe alla costruzione di percorsi didattici).
- **Antonio Riccò** (dirigente scolastico responsabile della direzione virtuale).
- **Alessandro Rigitano** (progettazione e personalizzazione di oggetti 3D)
- **Claudio Scala, Barbara Caprara Università di Bressanone** (responsabili area sportello studenti, progettazione sezione, coinvolgimento studenti e tutor dell'Università)
- **E inoltre, da individuare:**
  - un insegnante scuola dell'infanzia
  - un insegnante scuola media

#### 15. Tempi-fasi di realizzazione

- Incontro progettuale, febbraio 2005
- Setting server e galassia (ambiente 3D), marzo 2005
- Progetto grafico-logico, marzo-aprile 2005
- Incontro gruppo di progetto con la presenza di Derrick De Kerckhove, aprile 2005
- Coinvolgimento insegnanti delle scuole dell'infanzia, elementari e medie della provincia, aprile 2005
- Sviluppo aree e inserimento percorsi didattici, aprile-maggio 2005
- Apertura ai visitatori e testing, giugno 2005
- Avvio attività con le classi, settembre 2005
- Presentazione ufficiale del progetto, novembre 2005
- Prima somministrazione dei questionari, dicembre 2005

#### 16. Documentazione accompagnatori a

- Preventivo acquisto software
- Preventivo server dedicato
- Mappa per la visione d'insieme

#### 17. Modalità di comunicazione e informazione su processi e risultati

I materiali prodotti, l'ambiente 3D, il diario dell'esperienza saranno visibili a tutti gli utenti di [www.ipbz.it](http://www.ipbz.it) che potranno così seguire il percorso di costruzione.

**18. Modalità  
verifica dei  
risultati**

- Questionario di rilevazione delle ricadute e dei benefici nella prassi didattica delle scuole coinvolte.
- Questionario di rilevazione delle ricadute sulla capacità progettuale dei docenti in contesto 3D e offline.
- Analisi qualitativa e quantitativa dei percorsi didattici, degli sportelli di servizio, della documentazione dinamica in 3D e report.
- Analisi delle tipologie di interazione fra soggetti diversi nella comunità 3D e report.

**19. Piano di  
finanziamento**

Bilancio dell'Istituto pedagogico, finanziamento 2005