



**Global Junior
Challenge**
Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://gjc.it>)

[Home](#) > Metariflessioni letterarie e socio-emotive in edMondo, il mondo virtuale dell'Indire

Metariflessioni letterarie e socio-emotive in edMondo, il mondo virtuale dell'Indire

Tipologia dell'ente/Kind of organization: Istituto di Istruzione Superiore, MIUR

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: Istituto di Istruzione Superiore "G. Cesare" di Carbonia e Comunicazione

Regione/Region: SARDEGNA

Paese/ Country: ITALY

Città/City: CARBONIA

Descrizione del progetto/Describe the project : Il progetto ha inteso promuovere innovative modalità di studio per gli studenti in modo inclusivo ed equo nello studio dei classici della letteratura del mondo virtuale edMondo per la scuola, iniziativa del progetto Didattica Immersiva. edMondo è un ambiente virtuale in cui gli studenti muovono con i loro avatar per esplorare, condividere e discutere, ma soprattutto per creare e costruire scenari didattici. In edMondo si tratta di un mondo virtuale che simula un ambiente reale con la grafica computerizzata. Le classi interessate sono quelle dell'indirizzo Grafica e Comunicazione dell'Istituto di Istruzione Superiore "G. Cesare" di Carbonia. Gli studenti sono stati invitati a costruire un ambiente virtuale multimediale. Nel periodo novembre e dicembre 2020 si sono impegnati nella costruzione del loro avatar in 3D con l'ausilio del pc e di uno specifico software. Il progetto ha posto l'accento sulle difficoltà da loro incontrate nello studio dei classici, evidenziando la non attualità e spendibilità delle tematiche letterarie a livello testuale. I Promessi Sposi di Alessandro Manzoni sono stati l'assunto assoluto esemplificativo di questa loro riflessione. Durante la progettazione attraverso l'indicazione di dieci o venti difficoltà. Attraverso questa ricerca è emerso però l'interesse emotivo verso i personaggi dell'opera. Di comune accordo si è svolta l'analisi del romanzo attraverso l'indagine del carattere dei personaggi. Le reazioni di ogni personalità, di fronte alle situazioni, sono state oggetto di discussione e confronto per apprezzare l'emozione e la mancanza di risonanza empatica. Successivamente il progetto ha rappresentato il pensiero e per osservare il mondo degli autori dal punto di vista

regione Anemone spazi ben definiti sono stati contestualizzati per l'anticipazione di risorse differenti sotto forma di video e/o presentazioni predisposte dalla docente. Ho realizzato delle whiteboard e degli slideshow che vengono attivati tramite il tocco dell'avatar. L'ambiente è stato utilizzato per due ore alla settimana sia in modalità in presenza e sia in modalità di didattica a distanza per suscitare il confronto, il dibattito e la partecipazione indistinta degli allievi agganciandosi alla situazione presente e alle problematiche socio-emotive vissute. Il laboratorio ha promosso in modo inclusivo attività e percorsi da realizzare tenendo conto del sovraccarico cognitivo, segmentando le informazioni e i compiti troppo complessi. Questo è stato possibile per svariati motivi legati alle opportunità presenti in edMondo, che nasce come mondo virtuale appositamente per la scuola. In primo luogo si possono progettare percorsi significativi in grado di preparare i nostri studenti ad affrontare attività pratiche di qualsiasi tipo. I vantaggi dell'uso di una simulazione interattiva on line hanno consentito di raggiungere gli obiettivi di apprendimento, che normalmente sarebbero stati difficili da ottenere attraverso il libro di testo e/o l'uso di una piattaforma on line anche in una situazione di non pandemia. Gli studenti hanno collaborato con la docente per piccoli gruppi, suddividendosi parti specifiche degli artefatti, che sono stati assemblati nel mondo virtuale. Hanno creato: • Oggetti architettonici: il castello dell'Innominato comprensivo di mastio a due piani (aula sala piano terra, escape room al primo piano) e mura; il camerino per cambiarsi d'abito; un piccolo palazzo riservato per una delle aule virtuali; l'osteria della Malanotte; casette che ospitano delle mostre; altri percorsi museali; tendoni per il lavoro di gruppo; cuscini, tavoli, sedie, cornici e altri piccoli oggetti d'arredamento; camminamento colorato. • Percorsi multimediali: slideshow su aspetti tematici legati al romanzo; quaderni virtuali sotto forma di notecard con approfondimenti e quiz; immagini delle attività svolte in classe e in modalità asincrona per dare vita ai percorsi museali; linea del tempo sulla vita del Manzoni. Tutto ciò è perfettamente visitabile con il proprio avatar e allo stesso tempo interattivo e sfidante per un alunno che si immerge in questo multiforme percorso. Sono state implementate la metodologia del Service Design Thinking per la co-progettazione e la realizzazione dell'esperienza, il cooperative learning e il peer tutoring per i lavori di gruppo, la flipped classroom per l'anticipazione delle risorse, la metodologia SEL per il supporto emotivo degli studenti.

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://youtu.be/T-5JDhdD7eI>

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino ai 18 anni/Up to 18 years

Uso delle tecnologie / Use of technologies: Nell'apprendimento tradizionale e senza le misure di distanza viene detto cosa fare, quando farlo e come farlo sui libri o di persona. Con l'uso delle tecnologie viene detto cosa fare, quando farlo e come farlo sui libri o di persona. Di conseguenza, da sempre gli allievi hanno idee preconfezionate e non si lasciano guidare dall'apprendimento in genere e ancora di più se la tematica è complessa. Con l'uso delle tecnologie il problema con gli allievi e considerare le cause ci ha consentito di progettare percorsi tecnologici atti a favorire l'apprendimento e a eliminare le barriere, anche seppure in assenza di prossimità. Nell'ambiente virtuale c'è una maggiore partecipazione e costruzione dell'apprendimento in modalità peer-tutoring che ha un impatto positivo. I loro avatar, per quanto personalizzabili, sono molto divertenti e sono molto efficaci quando gli alunni stanno a costruire una formazione simile, nel quale viene sollecitata la creatività e la collaborazione. rappresenta una modalità innovativa e apprezzata per favorire la scelta, scegliere, a scoprire, a costruire e ad approfondire gli scopi e le competenze del talento. L'ambiente stesso, i colori, gli oggetti, le chat dell'avatar sono molto divertenti per gli adolescenti. Non un'aula statica ma un'aula in continuo movimento e in evoluzione immersivi, plasmabili e modificabili a seconda dell'attività in corso. È stato nel caso della sessione di debate tra Don Abbondio e Don Rodrigo che c'è stata una miniera di risorse, riutilizzabili, consultabili in varie occasioni. Con l'uso delle tecnologie la costruzione di un obiettivo comune (il laboratorio di letteratura) è stata facilitata.

scambio di competenze, che ha favorito la socializzazione, la comprensione e la capacità di adattamento e/o flessibilità in modo inclusivo. Non solo Hard Skills ma anche Soft Skills.

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: Gli elementi chiave SEL, stare bene in inclusiva dei tecnologici p modulabili a

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Il progetto, in complessivamente percorso si è presso Indire progetto Avar

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Per la realtà edMondo, informatic (Blender, Scolastica

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Il progetto è stato realizzato Carbonia e sarà replicato Consigli di Classe intergrafico. Questi docenti campo scientifico che

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: L'aspettativa futura è quella di diffondere che, attraverso il mondo immersivo dell'attenzione degli studenti, dell'adattabilità/flessibilità al fine dell'uso di strumenti digitali.

Allegati/Attachments:  [galleria fotografica delle attività con gli studenti cpivetta.pdf](#) ^[1]

Durata progetto/project duration: Il progetto ha preso l'avvio a partire da settembre 2020 a giugno 2021, ampliando nell'anno scolastico successivo.

Risultati ottenuti/Results: Durante la ricerca e l'approfondimento dei testi, delle fonti iconografiche l'interesse degli studenti si è focalizzato sulla validità e attualità del messaggio letterario, sull'ambiente-natura e di conseguenza sul tema della salvaguardia del patrimonio dell'ambiente. Nella divisione del lavoro gli studenti hanno appreso a catalogare, scrivere le didascalie che accompagnavano la lettura delle immagini, a impaginare artefatti e a inserirli nel mondo virtuale, a consultare e a distinguere tra le fonti presenti su Internet. Nel collaborare con i propri compagni ogni allievo ha potuto mettere in gioco le sue capacità di coordinatore del percorso, di allestitore di materiale iconografico, di disegnatore. Successivamente gli studenti hanno cominciato in modo autonomo a scambiarsi i ruoli e a supportare anche gli altri gruppi di lavoro. Le attività hanno favorito la partecipazione e l'assunzione del compito da parte di tutti per ottenere il miglior risultato possibile aiutandosi vicendevolmente. Durante l'attività di laboratorio gli studenti hanno incrementato: competenza alfabetica funzionale: Capacità di distinguere e utilizzare informazioni di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili per esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente che per iscritto. Disponibilità al dialogo critico e costruttivo. competenza digitale: competenza digitale intesa come la capacità di comunicare e collaborare e farsi capire con gli altri attraverso l'uso di tecnologia e media in modo empatico. Approccio critico nell'analisi delle informazioni e dei dati disponibili in rete. competenza in materia di cittadinanza

impegnarsi in modo efficace con gli altri per conseguire un interesse comune competenza imprenditoriale: capacità di comunicare e negoziare efficacemente con gli altri e di saper gestire l'incertezza. In particolare, le competenze chiave hanno favorito lo sviluppo delle competenze trasversali: life skills emotive: gestione delle emozioni, consapevolezza di sé life skills relazionali: comunicazione efficace, empatia, gestione delle relazioni life skills cognitive: risolvere problemi, pensiero creativo e critico

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : PIVETTA

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : CRISTIANA

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? :

Il laboratorio di situazione di pa dei discenti. Ha pratici di confronto tradizionali, con degli allievi, se modalità per es realizzati dagli e generato ans dei desiderata virtuale ma imr utilissime dagli studiare gli arg interesse per le gruppo. Hanno accessi nel mo programmate, e improntate al

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

Source URL: <https://gjc.it/en/content/metariflessioni-letterarie-e-socio-emotive-edmondo-il-mondo-virtuale-dell%E2%80%99indire>

Links

[1] https://gjc.it/en/system/files/galleria_fotografica_delle_attivita_con_gli_studenti_cpivetta.pdf