

# Nuovi strumenti didattici con "valutazioni sul campo". Il sito MUSEsplorando e il gioco 3D "Il giardino meraviglia"

Flaviano Fanfani  
 Giulia Bebi  
 Alessandra Lombardi  
 Alba Scarpellini

Museo Di Storia Naturale, Università degli Studi Di Firenze, Via G. La Pira, 4. I-50121 Firenze. E-mail: edumsn@unifi.it

**Tipologia:** gioco didattico in 3D disponibile in rete nel sito MUSElogando.

**Destinatari:** bambini e ragazzi della scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado.

**Durata:** libera.

**Tematica e modalità di svolgimento:** la Regione Toscana è impegnata da tempo nella promozione dell'uso di Internet sicuro e consapevole tra i bambini attraverso uno spazio in rete dedicato ai ragazzi, ricco di laboratori didattici e interventi formativi che diventano una grande iniziativa di alfabetizzazione al web. Il Museo di Storia Naturale di Firenze ha negli ultimi anni rafforzato il proprio ruolo come luogo di primaria importanza nel quale fare educazione scientifica per ogni fascia di età e per ogni contesto socio-culturale utilizzando l'attività di gioco che creino esperienze divertenti nelle quali imparare in un ambiente ospitale e che invogli a ritornare più volte (e intraprendere esperienze anche in altre realtà museali).

È nato così il Progetto MUSEsplorando – Il Giardino Meraviglia (fig. 1). MUSEsplorando è il luogo virtuale dedicato ai più giovani e al mondo della Scuola dove trovare le offerte didattico - divulgative sulle scienze. Il Giardino Meraviglia è un gioco didattico 3D online e multiplayer che ha lo scopo di avvicinare gli utenti al significato di Museo.

Nel gioco viene esplorato il mondo delle piante attraverso attività che stimolano gli alunni a vestire i panni di chi deve realizzare e gestire un Orto Botanico.

La presentazione del gioco nel mondo della scuola è stata preceduta da un anno di sperimentazione in alcune classi pilota al fine di poter effettuare una "valutazione sul campo" (cioè direttamente nelle classi) del processo pedagogico, tecnologico e scientifico del gioco. Alla sperimentazione hanno partecipato 7 classi della Regione Toscana, 4 della Scuola primaria, 2 della Scuola Secondaria di I° Grado e 1 della Scuola Secondaria di II° grado, per un totale di circa 170 alunni e una decina di insegnanti.

A partire dall'anno scolastico 2010-2011 si è aperta la diffusione definitiva del gioco, accessibile per tutti gli

insegnanti della regione toscana in forma libera attraverso una semplice richiesta di adesione e di registrazione. Inoltre è previsto l'inserimento nel sito MUSEsplorando di una scheda di valutazione per i docenti sui contenuti ed effetti didattici del gioco per ottimizzare il prodotto e per ottenere ulteriori informazioni utili alla nuova e già attiva progettazione di giochi didattici multimediali sulle scienze naturali.



Fig. 1. Immagine dei protagonisti del gioco

Giardino Meraviglia e di una schermata. Si tratta di un progetto didattico ipermediale sviluppato dalla Regione Toscana e dal Museo di Storia Naturale dell'Università di Firenze, finalizzato a progettare e gestire un moderno orto botanico, secondo i principi della ricerca scientifica, della museografia e della sostenibilità economica.