

MathLand

Matematica nei Mondi Virtuali

Roberto Bozzuto¹, Luisa Giannetti², Giliola Giurgola³, Maria Messere⁴

¹ ITI "Altamura" di Foggia
r.bozzuto@tin.it

² IPSSAR "Cavalcanti" di Napoli
luisett55@gmail.com

³ I.C. "Luzzati" di Millesimo (SV)
giliola7@hotmail.it

⁴ ITCGT "Salvemini" di Molfetta (BA)
maria.messere@istruzione.it

Il progetto prevede una **sperimentazione di insegnamento della matematica nei mondi virtuali**, ambienti tridimensionali, fruibili grazie a **SLW** (second learning world) una **opensim** gestita dall'**ANSAS**.

I docenti interessati a tale sperimentazione (insegnanti di matematica e non solo, provenienti da varie città) si cimentano da circa un anno, nella progettazione di attività per una **didattica della matematica innovativa e interattiva** che utilizza una nuova metodologia di insegnamento: la **metodologia immersiva**.

Gli alunni imparano giocando, utilizzando **software simili a videogiochi**, frequentano laboratori e **luoghi di apprendimento**, si cimentano nella risoluzione di quiz logici, in costruzioni geometriche non sempre riproducibili nella realtà, approfondiscono le loro conoscenze scoprendo curiosità e applicazioni non sempre riportate nei testi scolastici. Tutto ciò accedendo alla opensim attraverso il computer e partecipando alla pratica operativa nelle vesti di avatar.

Il progetto didattico è ancora in via di sperimentazione.

L'intento del gruppo di lavoro è quello di **verificare la potenzialità educativa della didattica nei mondi virtuali** sperimentandola prima nelle proprie scuole. L'esperienza potrà essere riprodotta da tutti i docenti che riterranno i mondi virtuali, utili per una forma di insegnamento alternativo. I mondi 3D sono **ambienti stimolanti** per una partecipazione attiva e divertente per gli studenti e non solo.

Costruire **strumenti didattici** è proficuo e stimolante anche per i docenti che attraverso **un'interazione in rete tra scuole diverse** ampliano le loro conoscenze, condividendo un obiettivo comune, costruendo insieme, lavorando in simbiosi, superando anche difficoltà tecniche, quali formazioni professionali diverse.

Matematica nel virtuale quindi per **stimolare l'attenzione degli studenti**, specialmente di quelli poco motivati allo studio e per creare ambienti virtuali innovativi in grado di apportare modifiche alla metodologia didattica.

<http://matematicando3d.blogspot.com/>