**Virtualia – la terra dei cavalieri in EdMondo**

**Giorgio Barba**

**Descrizione**

Vivere un’avventura nel Medioevo tra signori, dame, cavalieri, maghi, avventurieri, poeti, saltimbanchi, donne e uomini di popolo con il Digital StoryTelling è questo obiettivo del progetto.

Un mondo tra realtà e fantasia dove i personaggi dei libri diventano reali e i protagonisti sono gli studenti stessi che vivono e si muovono in EdMondo, come in un mondo immaginario e fittizio. Gli studenti costruiranno gli ambienti, scriveranno le storie e i dialoghi, parteciperanno attivamente con gli avatar a raccontare le storie di "Virtualia", la terra dei cavalieri.

**Obiettivi:**

- Definire in un diagramma di Gantt le varie fasi del lavoro dalla progettazione alla realizzazione del lavoro;

- stimolare gli studenti che possono accedere a EdMondo alla lettura e alla scrittura creativa e collaborativa attraverso il wiki;

- far lavorare gli studenti in gruppo per raggiungere un obiettivo;

- sviluppare le capacità logiche degli studenti;

- far conoscere agli studenti il mondo di EdMondo come strumento di simulazione per apprendere e condividere esperienze;

- far utilizzare agli studenti la realtà virtuale in maniera critica

- Potenziare le conoscenze storiche sul medioevo e sul mondo cavalleresco.

**Destinatari:**

Studenti

**Proposta operativa:**

- predisporre le regole del gioco di ruolo

- predisporre il wiki per la stesura delle sceneggiature

- preparare gli ambienti del mondo virtuale (castelli, campi di battaglia, piazza d’armi, interni, ecc…)

- elaborare un canovaccio con la classe.

- scrivere le sceneggiature in base al canovaccio

- mettere in scena le sceneggiature

- filmare mediante la tecnica della “machinima” la rappresentazione della sceneggiatura

- assemblare i filmati.

**Compito**

Scrivere racconti in maniera collaborativa, rappresentarli in EdMondo, filmarli con la tecnica della “machinima”.

**Strumenti**

Software collaborativo: wiki

Internet

EdMondo

Software video editing

Audacity