

**APPENDICE**  
**UN ESEMPIO: MILANO ROMANA**  
*A cura dello STAFF HOC-LAB*

I ragazzi della quinta della scuola primaria Nolli Arquati di Milano, nell'anno scolastico 2006-07, hanno realizzato una narrazione multimediale usando il motore 1001storia, sul tema "Milano Romana", perché avevano in programma una gita al Museo Archeologico di Milano e nei luoghi romani della città. Da questa esperienza ricaviamo alcune note su: 1) sequenza delle attività; 2) "buone pratiche" e 3) benefici didattici.



Fig. 1 I bambini prendono di persona le fotografie digitali che andranno ad arricchire la loro narrazione.

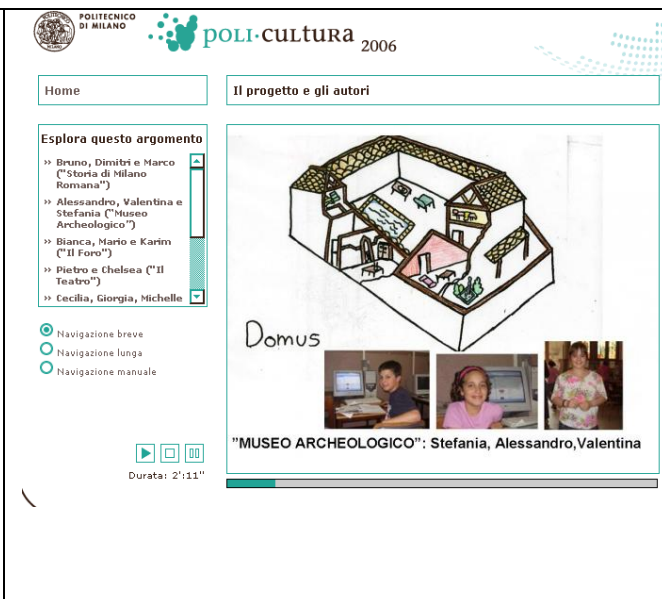


Fig. 2 Una delle pagine interne dell'applicazione "Milano Romana" realizzata dalla scuola primaria Nolli Arquati di Milano (2006-07). Si noti la presenza di disegni realizzati dai bambini e successivamente scansionati.

**1) La sequenza delle attività**

Le attività si sono svolte in un periodo complessivo di circa due mesi. I bambini hanno:

- "esplorato" i beni culturali in modo consueto: visitando il Museo Archeologico di Milano e le rovine romane all'interno della città
- progettato insieme la struttura concettuale della narrazione multimediale, descrivendo la vita e i luoghi di Milano durante l'epoca romana (ca. nel II e III secolo a.C.) quando la città è stata capitale dell'impero romano
- progettato i contenuti multimediali: scritto i testi, creato l'audio, scelto le immagini (tra le foto scattate durante la visita, le immagini tratte da internet e le cartoline o i loro disegni scansionati)
- imparato come utilizzare il motore 1001storia per inserire i contenuti e visualizzare le anteprime
- generato la prima versione della narrazione
- fatto le revisioni necessarie e prodotto la narrazione finale.

## 2) Alcune “buone pratiche”

Alcune “buone pratiche” per la realizzazione della narrazione multimediale sono emerse spontaneamente durante il lavoro in classe, a volte su proposta dei bambini stessi:

- Scelta del tema: le insegnanti hanno selezionato un tema presente nel programma e in più oggetto di una attività di classe (la gita), particolarmente coinvolgente per i bambini.
- Piano editoriale: per tenere “sott’occhio” il piano editoriale ed effettuare cambiamenti agevolmente, le insegnanti hanno creato un cartellone su cui ciascun “titolo di lavoro” del piano editoriale era rappresentato su post-it (facilmente spostabili).
- Organizzazione del lavoro: la classe è stata divisa in gruppi. Ciascun gruppo si è occupato di un aspetto particolare della Milano romana (le terme, il foro, la basilica di S. Lorenzo, ecc.) che ha dovuto indagare cercando materiale nel museo, nei libri, in internet.
- Contenuti visivi: i bambini hanno pensato di creare disegni per completare la comunicazione visiva. I disegni sono stati successivamente scansionati per poterli inserire nel motore. Questa soluzione ha il vantaggio di integrare un’attività “tradizionale” in un processo di apprendimento basato sulle nuove tecnologie.



Fig. 3 Il piano editoriale su cartellone.

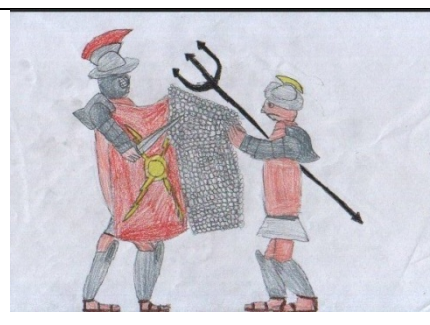


Fig. 4 Disegni realizzati dai bambini e successivamente scansionati possono essere inseriti nella narrazione.



Fig. 5 Le voci dei bambini danno “vita” alla narrazione.

## 3) Benefici didattici

In questo paragrafo vengono riportati alcuni benefici raggiunti dai bambini durante la realizzazione del lavoro:

- I bambini, durante la visita al museo, avevano lo speciale compito di raccogliere contenuti per la narrazione: la loro attenzione è stata stimolata e vigile.
- La divisione del lavoro in gruppo ha stimolato la cooperazione tra i bambini.
- Le “costrizioni strutturali” della narrazione hanno spinto i bambini a lavorare in modo cooperativo per dare priorità a determinati temi piuttosto che ad altri e a fare in modo che i contenuti fossero sintetici.
- I bambini acquisiscono padronanza dei mezzi tecnologici molto in fretta. Sono stati loro molto spesso che hanno “insegnato ai loro insegnanti” come compiere alcune operazioni, creando una nuova forma di interazione didattica.