



**POLITECNICO
DI MILANO**

POLICULTURA 2010/2011

Comunicare cultura con le nuove tecnologie

A cura di:

Paolo Paolini, responsabile scientifico

Elena Maccari, STAFF HOC

1. POLICULTURA

PoliCultura è un'iniziativa del Politecnico di Milano che, giunta alla quinta edizione, dimostra come il connubio tra cultura e tecnologia sia possibile ed auspicabile. Il progetto invita infatti a comunicare la cultura utilizzando le tecnologie dell'informazione, inserendosi nell'ambito del **Programma PoliScuola**: un insieme di iniziative promosse dal **Politecnico di Milano e dal Laboratorio HOC** per il sostegno e la diffusione delle tecnologie nella scuola italiana.

PoliCultura è, innanzitutto, un'**occasione didattica** offerta **gratuitamente** dal Politecnico di Milano: gli studenti e i loro insegnanti utilizzano il *tool 1001Storia*, uno strumento che rende possibile la realizzazione di "narrazioni" multimediali. Questo motore multimediale consente di sviluppare contenuti culturali inerenti a qualsiasi area tematica e di organizzarli in una struttura ad albero, con argomenti e sottoargomenti, oppure in una struttura lineare con soli argomenti. Il risultato è, in un unico sforzo, molteplice (propriamente *multicanale*): *1001Storia* crea un sito Web, un CD-rom e un'applicazione per iPod.

L'iniziativa è rivolta alle **scuole di ogni ordine e grado**, dalla scuola dell'infanzia fino alla scuola secondaria di secondo grado. Le classi iscritte possono provare a realizzare la narrazione multimediale e, in un momento successivo, decidere se aderire al **Concorso PoliCultura** che diventa un momento per confrontare il proprio lavoro con le numerose classi che partecipano da tutta Italia. PoliCultura ha coinvolto gradualmente, tutti gli ordini scolastici, evidenziando come lo strumento *1001Storia* sia flessibile alle esigenze comunicative delle diverse fasce d'età, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria secondo grado.

L'alto grado di partecipazione a PoliCultura mostra che l'unione **tra cultura e tecnologia** è un tema particolarmente sentito dalla scuola italiana. I docenti hanno compreso che il concorso offre un percorso didattico valido per l'apprendimento di tematiche culturali e l'acquisizione di competenze tecnologiche. L'utilizzo del motore multimediale *1001Storia*, consente di sviluppare **abilità tecniche e comunicative** e rappresenta, soprattutto, un **fattore motivazionale** con un **alto impatto sull'apprendimento**. Il progetto, infine, riesce ad ottenere una così ampia adesione grazie alla semplicità del processo di creazione della narrazione: tutti gli insegnanti possono utilizzarlo con profitto, dato che il motore è molto intuitivo e non richiede **alcun prerequisito tecnico**.

I dati raccolti durante le cinque edizioni di PoliCultura mostrano che hanno lavorato alle narrazioni multimediali quasi 17.000 allievi (dalla scuola dell'infanzia alle secondarie superiori) e più di 700 insegnanti.

	PoliCultura 2006-07	PoliCultura 2007-08	PoliCultura 2008-09	PoliCultura 2009-10	PoliCultura 2010-11
	104	339	415	332	382
Classi coinvolte	Secondarie II grado	Primarie Secondarie I e II grado	di ogni ordine e grado	di ogni ordine e grado	di ogni ordine e grado
Scuole coinvolte	83	230	294	250	274
Narrazioni concluse	56	129	191	140	149
Studenti¹	1100	3600	5000	3650	3874
Insegnanti²	56	173	260	182	193

Tabella 1: Edizioni PoliCultura a confronto

¹ Studenti che hanno concluso la narrazione

² Insegnanti che hanno concluso la narrazione

2. POLICULTURA 2010/2011

La quinta edizione di PoliCultura è stata resa possibile grazie alla partecipazione del Ministero della Pubblica Istruzione, con il coinvolgimento degli Uffici Scolastici Regionali, e al supporto di EPSON Italia, Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci, ANAGRIBios, International Inner Wheel Club Monza, DucoCaffè, DEI-Dipartimento di Elettronica e Informazione e Scuola di Ingegneria dell'Informazione del Politecnico di Milano.

2.1 Struttura del concorso

La quinta edizione **del concorso PoliCultura** ha proposto quattro sezioni, distinte in base all'ordine delle scuole che vi hanno partecipato:

- **PoliCultura First**, per le scuole dell'infanzia;
- **PoliCultura Kids**, per le scuole primarie;
- **PoliCultura Junior** per le scuole secondarie di primo grado;
- **PoliCultura Senior** per le scuole secondarie di secondo grado.

Le classi inoltre hanno potuto scegliere di lavorare con una delle due tipologie di narrazione proposte:

- **Narrazione Completa**: il formato "classico" di PoliCultura: una narrazione ampia, organizzata in una struttura ad albero composta da argomenti e sottoargomenti, che consente di trattare un tema in modo più approfondito
- **Narrazione Compatta**: una narrazione organizzata in una struttura lineare che consente di trattare una tematica con un carico lavorativo minore offrendo le medesime opportunità didattiche

2.2 Adesione all'iniziativa

Il **concorso PoliCultura 10/11** ha registrato alla chiusura delle iscrizioni (31 gennaio 2010) l'adesione di un alto numero di iscritti: **382 classi** provenienti da **274 scuole di ogni ordine e grado** e dislocate in **18 regioni italiane e nel Canton Ticino**.

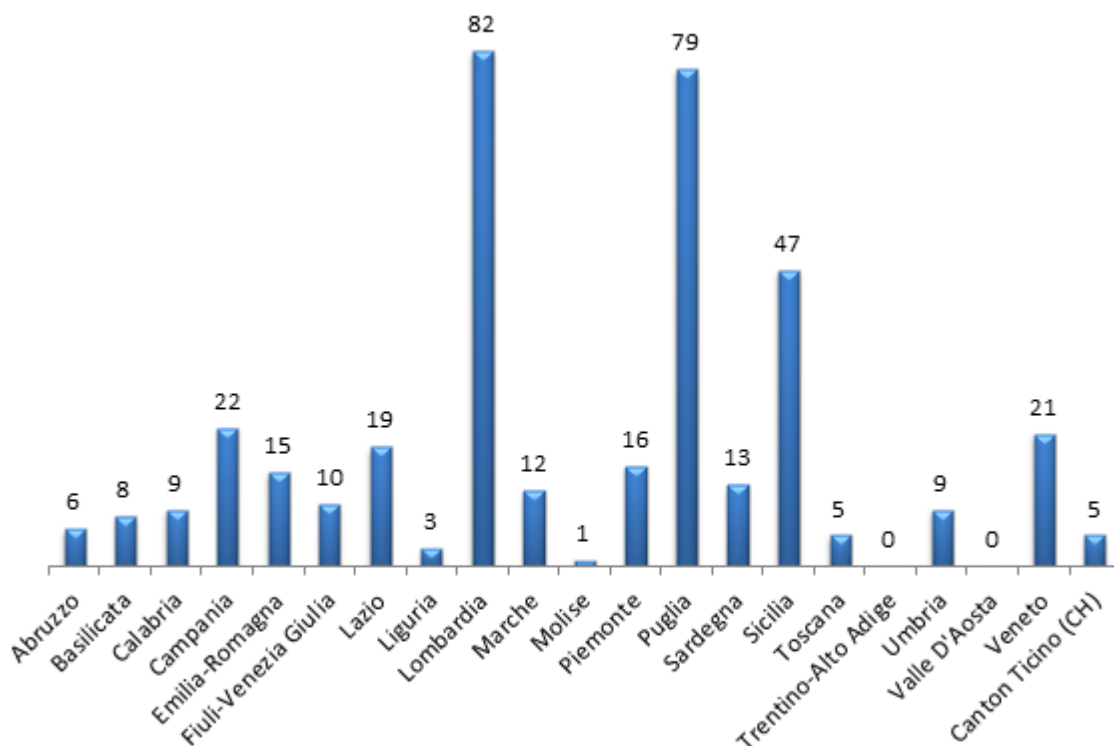


Grafico 1.1: Provenienza delle classi iscritte al concorso PoliCultura 2010/2011 suddivise per Regione
(base: 382 classi)

In dettaglio hanno aderito: 27 scuole d’infanzia, 90 scuole primarie, 71 scuole secondarie di primo grado e 86 scuole secondarie di secondo grado.

Delle 382 classi iscritte, hanno concluso la narrazione e l’hanno sottoposta al concorso **149 classi**, di cui: 13 classi della scuola d’infanzia, 51 classi della scuola primaria, 41 della scuola secondaria di primo grado e 44 della secondaria di secondo grado.

Inoltre, ben 24 classi hanno concluso l’esperienza didattica fuori dal concorso.

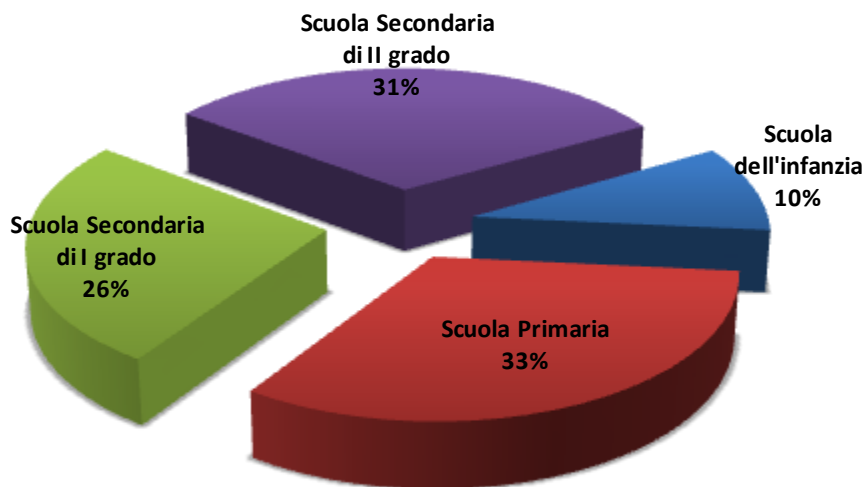


Grafico 1. 2: Classi che hanno partecipato al concorso PoliCultura 2010/2011 suddivise per tipologia di scuola
(base: 149 classi - valori %)

2.3 La Giuria

La selezione dei finalisti e dei vincitori è stata affidata a tre giurie.

La **Giuria del Laboratorio HOC**, composta dallo staff di progetto, ha selezionato, fra tutte le narrazioni sottomesse, cinque finalisti per ciascuna sezione e per ciascuna tematica;

La **Giuria di Esperti**, formata da alcuni docenti del Politecnico e da esperti individuati nel mondo della scuola, della comunicazione e dell'archeologia, ha selezionato i vincitori tra i finalisti;

La **Giuria Popolare**, attraverso il voto online, ha dato a chiunque la possibilità di esprimere la propria opinione sulle narrazioni finaliste. La Giuria Popolare ha permesso di individuare tra le finaliste la narrazione preferita dal pubblico, coinvolgendo maggiormente i diretti interessati in una fase solitamente loro preclusa.

2.4 Criteri di giudizio

I criteri per valutare le narrazioni sono molteplici:

1. *Interesse del tema*: interesse e rilevanza dell'argomento scelto;
2. *Efficacia dell'organizzazione dei materiali*: struttura del piano editoriale e distribuzione dei contenuti in modo appropriato;
3. *Scelta dei contenuti*: valore intrinseco dei contenuti, soprattutto nell'ottica di stimolare interesse e curiosità nel lettore.
4. *Qualità redazionale dei contenuti*: aspetti formali (sintassi, lessico...), lunghezza degli argomenti e sottoargomenti, qualità delle immagini, etc.
5. *Giudizio complessivo*: giudizio finale globale sulla qualità della comunicazione dell'applicazione creata.

A questo si deve aggiungere che l'attenzione è maggiormente focalizzata sullo sforzo coordinato della classe, sul coinvolgimento degli allievi e sull'organizzazione del lavoro, rispetto alla qualità intrinseca dei contenuti. In sostanza si valuta maggiormente l'**efficacia didattica** dell'uso dello strumento.

2.5 I vincitori

Parecchie narrazioni sottoposte al concorso hanno una qualità molto elevata e la selezione delle finaliste e dei vincitori è stata complessa. Per ogni sezione, è stato individuato, fra le narrazioni giunte in finale, un vincitore. La giuria ha voluto, inoltre, premiare con una menzione d'onore due narrazioni.

Quattro narrazioni hanno ricevuto il Premio Speciale della *Scuola di Ingegneria dell'Informazione del Politecnico di Milano* perché hanno saputo sviluppare e comunicare in modo esemplare una tematica scientifica.

Tre narrazioni hanno ricevuto il Premio Coldiretti Anagribios.

PoliCultura First – Narrazione Compatta

LA COCCINELLA E I SUOI PUNTINI, realizzata dalla **sezione B**, della **Scuola Infanzia Piattoni - Castel di Lama (AP, Marche)**, guidata dall'insegnante **Patrizia Filipponi**.



Giudizio: Come avvicinare i piccoli al mondo dei numeri? Facile... giocando con i puntini delle coccinelle (e magari preparando dei piccoli lavoretti per mamma e papà). La narrazione riporta una bella attività didattica, resa viva dai disegni dei bambini, dalle fotografie delle attività svolte in classe e da un buon commento audio. Il lavoro attesta un efficace coinvolgimento dei bambini.

PoliCultura First – Narrazione Completa

Zzz Zzz, realizzata dalla **Sezione Medi 4 anni**, della **Scuola Infanzia Maria Bambina - Fagagna (UD, Friuli-Venezia Giulia)**, guidata dall'insegnante **Martina Peressutti**.



Giudizio: Una classe di scuola materna si trasforma in un operoso alveare, per insegnare ai bimbi come è fatto il mondo delle api. Una variegata attività didattica viene raccontata in una narrazione multimediale, ricca di ottimi contenuti: il repertorio iconografico è ampio e ben sincronizzato con l'audio, le voci narranti esprimono il pieno coinvolgimento dei piccoli attori. L'argomento scelto è intrigante; il percorso didattico, molto interessante, viene documentato con grande precisione e ricchezza di particolari.

PoliCultura Kids - Narrazione Compatta

TUTTI A SCUOLA CON NONNA MARGHERITA, realizzata dalle **Sezioni II e III**, scuola primaria **Ippolito Nievo - Terrassa Padovana** (PD, Veneto), guidata dall'insegnante **Creta Celon**.



Giudizio: Come era la scuola ai tempi dei nostri nonni? Come si andava a scuola? Con cosa si scriveva? Come era il rapporto tra gli alunni e i maestri? Attraverso le parole di “nonna Margherita” che torna bambina per accompagnare i piccoli alunni in questo viaggio nei tempi che furono, compiamo insieme un tuffo nei ricordi, carico di significati affettivi, in una storia affascinante che ci appartiene. Un viaggio a ritroso alla scoperta di personaggi, oggetti, usi e tradizioni che non conoscevano.

PoliCultura Kids - Narrazione Completa

DAL NABUCCO ALL'INNO DI MAMELI, realizzata dalla **classe 3A**, scuola primaria **Molino Vecchio - Gorgonzola** (MI, Lombardia), guidata dall'insegnante **Emanuela Bramati** e dalle **classi 3A e 3B**, scuola primaria **Eugenio Medea - Varese** (VA, Lombardia) guidata dall'insegnante **Marinella Molinari**.

UNITA' D'ITALIA UNITA' DI SCUOLE



Giudizio: Tre classi 'remote' si cimentano coraggiosamente nella costruzione collaborativa di una narrazione legata –doverosamente – all’anniversario dell’Unità di Italia e alla sua musica. Sfida ambiziosa e risultato raggiunto, con molta ammirazione da parte della giuria.

PoliCultura Junior - Narrazione Compatta

FRANCESCO MONTANARI SI RACCONTA, realizzata dalla **classe II A**, scuola **F. Montanari - Mirandola** (MO, Emilia Romagna) guidata dall’insegnante **Leila Bergamini**.



Giudizio: La narrazione 'riporta in vita' un eroe locale del Risorgimento, da cui la scuola dei partecipanti prende il nome. L’espedito narrativo è originale e dà vita a un racconto vivace e coinvolgente. I materiali sono esaustivi, di buona qualità e bene organizzati. Viene usata largamente la tecnica del fotomontaggio, con la simpatica figura dell’eroe che come un personaggio dei cartoni animati si aggira stupito nella sua città, ma ai nostri giorni. Il dialogo tra passato e presente è un messaggio di fondo che pervade tutta la narrazione. Ottimo infine l’audio, con un efficace mix di voce e musica.

PoliCultura Junior - Narrazione Completa

INVIAGGIOCONPIERMATTEO@AMELIA.IT, realizzata dalla **classe 2°**, Istituto Omnicomprensivo **Amelia - Amelia** (TR, Umbria) guidata dall’insegnante **Tania Pulcini**.



Giudizio: La narrazione conduce il lettore in un coinvolgente e approfondito viaggio storico alla scoperta di un artista rinascimentale, Piermatteo da Amelia, valorizzando al contempo la cultura locale.

PoliCultura Senior - Narrazione Compatta

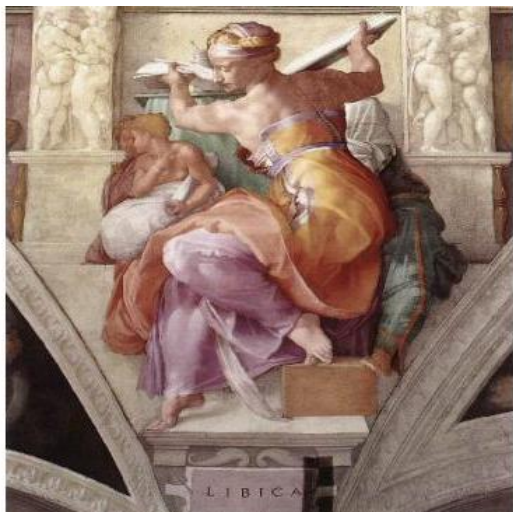
ALLE ORIGINI DELL'UNITÀ D'ITALIA realizzata dalla classe **4 ASL Sperimentazione Linguistica Brocca** dell'istituto **A.F. Formìgini - Sassuolo (MO, Emilia-Romagna)** guidata dall'Insegnante **Silvia Pompucci**.



Giudizio: Il tema dell'Unità d'Italia è trattato con un taglio particolare e molto interessante- I testi sono concisi e ben coordinati con le immagini. Ottimo l'uso delle didascalie delle fotografie.

PoliCultura Senior - Narrazione Completa

TRADIZIONE ORACOLARE: ANTICHE E MODERNE PROFEZIE, realizzata dalla **classe 1B del Liceo Pluricomprendivo Renato Cartesio - Giugliano in Campania (NA, Campania)** guidata dall'insegnante **Caterina Falanga**.



Giudizio: Argomento difficile da trattare che si muove tra storia ed esoterismo in modo equilibrato e davvero interessante, supportato da un'ottima struttura editoriale.

Premio Speciale Scuola Ingegneria dell'Informazione – Kids Narrazione completa

DIEGO E IL GALLEGGIAMENTO: LE OSSERVAZIONI DI UN PICCOLO PIRATA, realizzata dalla **classe 3** della **scuola primaria Michele Gigante di Trivignano Udinese (UD, Friuli Venezia Giulia)** guidata dall'insegnante **Paola Rodaro**.



Giudizio: Il piccolo pirata Diego ha fatto naufragio e ha il problema di costruire una imbarcazione che galleggi e lo possa ricondurre a dominare i 7 mari. Per fortuna il suo pappagallo Archimede è con lui per consigliarlo! Ecco come affrontare in maniera simpatica le leggi fisiche del galleggiamento. La narrazione ha due caratteristiche di creatività: anzitutto, l'idea di affrontare un tema scientifico con il linguaggio della favola, e poi l'idea di rendere il racconto interattivo facendo seguire alla spiegazione di un fenomeno dei "quiz" per verificarne la comprensione. Ma non si limitano a questo i pregi della narrazione, che presenta una struttura molto uniforme, un ricco apparato di immagini che simulano a tratti il cartone animato, e dei testi molto ben scritti. Nel complesso un ottimo lavoro, riutilizzabile indubbiamente in altri contesti come vero e proprio "learning object" sul tema.

Premio Speciale Scuola Ingegneria dell'Informazione – Junior Narrazione completa

MATEMATICA? NATURALE!, realizzata dalla **classe 3D** della **Scuola Secondaria di I Grado Anna Frank di Graffignana (LO, Lombardia)**, guidata dall'insegnante **Chiara Rezia Loppio**.



Giudizio: Una classe di giovani allievi presenta una interessante esplorazione interdisciplinare a cavallo tra scienze e matematica. Scopriamo così che la serie di Fibonacci si ritrova nei girasoli come nel guscio delle chiocchie e che Platone aveva ragione quando aveva notato che “la natura geometrizza”. Nel complesso, un lavoro originale che suscita (e soddisfa) curiosità su un tema non semplice. Ricco il corredo iconografico, chiare e piacevoli le letture, bilanciati i livelli audio. È evidente il coinvolgimento diretto dei ragazzi.

Premio Speciale Scuola Ingegneria dell’Informazione – Senior Narrazione completa

IL NEMICO DI TUTTI, realizzata dalla classe **2A linguistico** del Liceo classico **A. Canova** di **Treviso** (TV, Veneto) guidata dall’insegnante **Rita Tegan**.



Giudizio: La narrazione riceve il premio della Scuola di Ingegneria dell’Informazione del Politecnico per il suo coraggioso tentativo (riuscito) di “andare oltre” lo strumento 1001storia. La curiosità degli allievi per gli strumenti informatici li ha portati ad esplorare il mondo web 2.0 (animoto, youtube...) per documentare l’esperienza. Il tema specifico del lavoro è la figura del pirata, che viene trattata in tutte le sue declinazioni, con un corredo iconografico notevole, cercando di problematizzare criticamente un personaggio spesso mitizzato.

Premio Speciale Scuola Ingegneria dell'Informazione – Senior Narrazione completa

SE IL PI GRECO FOSSE..., realizzata dalla classe 2A dell'I.P.S.S.E.O.A. "G. Magnaghi" di Salsomaggiore Terme (PR, Emilia-Romagna) guidata dall'insegnante **Elena Pasqualini**.



Giudizio: Tema davvero molto originale e piano editoriale adeguato alla narrazione e del giusto livello di complessità e lunghezza. Interessanti sia l'exkursus storico, sia le dimostrazioni matematiche, sia i richiami alla letteratura. Davvero sorprendente l'ultimo argomento: il pi greco in cucina. Coraggiosa la scelta di trattare un argomento scientifico in una scuola che non vede la matematica tra gli insegnamenti caratterizzanti.

Premio Coldiretti ANAGRIBIOS - First Narrazione completa

IO, LA NATURA E IL CIBO, realizzata dalla **Sezione A** della **Scuola Dell'infanzia S. Andrea** di **Fermo** (AP, Marche) guidata dall'insegnante **Domenica Vecchio**.



Giudizio: La narrazione ha il meritevole obiettivo di sviluppare nei bambini maggiore consapevolezza circa la sana alimentazione, l'agricoltura e i cibi biologici. Si utilizzano a questo scopo vari espedienti didattici, la coltivazione di legumi e cereali e la loro degustazione, la manipolazione diretta degli alimenti in piccoli esperimenti di cucina con la riscoperta dei piatti tradizionali locali con i loro sapori antichi. Il piano editoriale è ben articolato; il corredo iconografico è ricco e l'audio ben impostato e realizzato.

Premio Coldiretti ANAGRIBIOS – Junior Narrazione compatta

PAROLE DA MANGIARE, C'È UN MONDO DA SALVARE!., realizzata dalla **classe 2A dell'Istituto Comprensivo Monte Grappa di Bussero** (MI, Lombardia) guidata dall'insegnante **Sara Anzalone**.



Giudizio: Quali riflessioni può suscitare una “mostra” sul cibo? La narrazione ben riporta le impressioni dei ragazzi. La capacità di affrontare concetti complessi come i marchi di tutela (DOP), l'agricoltura biologica, la biodiversità, la spesa intelligente, l'equo-solidale, i rifiuti e la salvaguardia dell'ambiente è talmente efficace da indurre i bambini, ma soprattutto i loro genitori, a cambi di scelte nel modo di fare acquisti e di alimentarsi. Una particolare menzione va fatta alla pregevole abilità di legare il singolo territorio alla sua peculiare specialità.

Premio Coldiretti ANAGRIBIOS – Junior Narrazione completa

UMBRIA: IDENTITÀ NEL PIATTO, realizzata dalla **classe 2A cl@sse 2.0** della scuola **Cocchi-aosta** di **Todi** (PG, Umbria) guidata dall'insegnante **Antonia Pitari**.



Giudizio: La narrazione conduce in un gustoso viaggio alla scoperta del cibo partendo dalla tradizione del territorio umbro, con qualche “incursione” nella storia dell’alimentazione dei popoli tra passato e modernità. Vengono sapientemente trattati argomenti scientifici come l’alimentazione, la biodiversità, la globalizzazione, portando, infine, alla stesura di ottimi consigli alimentari. Il piano editoriale è solido e completo, i testi, le immagini e gli audio sono di ottima qualità. La tematica è stata trattata con ampiezza e creatività: la visione risulta piacevole e coinvolgente. Molto interessante l’ultimo capitolo, che spiega in maniera puntuale come è stato condotto il lavoro.

Menzione d'onore Inner Wheel Club di Monza – Kids Narrazione completa

L'ALTRA METÀ DELL'UNITÀ: INTERVISTA ALLE MADRI DELLA PATRIA, realizzata dalla **classe 5A** dell'IC Via Piave di Morrovalle (MC, Marche) guidata dall'insegnante **Anna Maria Cerquetti**.



Giudizio: Il soggetto è interessante e ben sviluppato nella narrazione. I testi testimoniano l'accurato lavoro di ricerca sulle fonti. L'apparato iconografico a corredo è di alta qualità ed evocativo. Anche il mix audio tra musica e voce risulta evocativo e suggestivo. L'intervista impossibile alle "madri della patria" è una trovata originale che dà ritmo alla narrazione. Molto suggestiva anche l'interpretazione della canzone "Camicia rossa" da parte dei piccoli studenti. L' Inner Wheel Club di

Monza riconosce a questa narrazione una straordinaria vicinanza a una delle sue linee progettuali: far conoscere e valorizzare la figura e la partecipazione della donna alla Storia.

Menzione speciale Miglior Progetto Didattico - Kids Narrazione completa

I MASSI ERRATICI DI GANDRIA IN TICINO, realizzata dalla **classe Prima (sez. unica)** dell'Istituto **Leonardo Da Vinci di Lugano (Svizzera)**, guidata dall'insegnante **Francesca Cagnoni**.



Giudizio: Una menzione speciale premia la particolare creatività narrativa di questo lavoro, che inscena – facendo recitare bambini e docenti – un piccolo “giallo” sui misteriosi “massi erratici” del bosco di Gandria, vicino a Lugano. Altri meriti del lavoro sono la cura nella preparazione dei contenuti (sia visivi che verbali), l’ottima organizzazione e la gradevole e appropriata mescolanza di musica e parlato.

Premio Speciale Giuria popolare - Kids Narrazione completa

PIETRA SU PIETRA: ALBEROBELLO, realizzata dalle classi **3D, 3F, 4C**, del **Circolo Didattico D. Morea di Alberobello (BA, Puglia)** guidata dall'insegnante **Maria Concetta Caccavo**.



Giudizio: I bambini di Alberobello si sono sentiti coinvolti nella valorizzazione del proprio paese e nel comunicare l'amore per le proprie radici. La narrazione prodotta è gradevole per la qualità di fotografie, dei disegni e dei testi. Il notevole impegno degli autori è testimoniato anche dalla presenza di una parte in inglese.

2.6 La premiazione

La premiazione del concorso, PoliCultura Day, si è tenuta il 8 giugno 2011 a Milano presso la sede del Politecnico di Milano. Questa giornata non è stata solo un'occasione per premiare le classi che hanno realizzato le migliori narrazioni, ma un momento d'incontro e confronto tra il Politecnico e gli alunni e i docenti di tutta Italia che, interessati all'utilizzo delle tecnologie, hanno usato 1001Storia a supporto della didattica. Per questo motivo la giornata si è aperta con una serie di attività "ludico-didattiche" rivolte agli studenti di ciascun livello scolastico e ideate in collaborazione con alcuni docenti del Politecnico:

- **Scuola dell'Infanzia:** *"Fate Favole: Carmelo il timidone"*, attività in aula informatizzata.
- **Scuola Primaria:** *"PoliLab-Kids"*, attività in aula informatizzata.
- **Scuola Secondaria di primo grado:** *"I robot attorno a noi: dove sono, dove saranno?"*, lezione coordinata dal Prof. Andrea Bonarini, responsabile del Laboratorio di Intelligenza Artificiale e Robotica.
- **Scuola Secondaria di secondo grado:** *"Sistemi di Interazione uomo-macchina per applicazioni musicali"*, lezione coordinata dal Prof. Augusto Sarti, docente di Sound Analysis, Synthesis and Processing presso il Polo Territoriale di Como del Politecnico di Milano.

In contemporanea è stato organizzato il workshop *"Collaborazione, lavoro individuale e inclusione. Come si organizza una classe per realizzare una narrazione multimediale"* durante il quale i ricercatori del Politecnico hanno incontrato gli insegnanti coinvolti nell'attività didattica per approfondire il rapporto tra benefici didattici e organizzazione del lavoro della classe per la realizzazione di una narrazione multimediale.

Al termine delle attività, dopo una veloce merenda offerta da Duco Caffè, si è svolta la cerimonia di premiazione e, al cospetto delle principali autorità del Politecnico, le classi vincitrici hanno ritirato i premi offerti dagli sponsor: EPSON Italia, ANAGRIbios, Inner Wheel Club di Monza e Scuola di Ingegneria dell'Informazione. Infine segnaliamo che la cerimonia è stata diffusa in streaming per permettere a tutte le classi che non hanno potuto partecipare all'evento di seguire l'esito del concorso.