

---

# GRUPPO CON COMPUTER

*esperienze di didattica cooperativa  
nella scuola elementare*

Nadia  
Cullotta Leccioli  
direttrice del Circolo  
Didattico GE 7,  
Maddalena

## **IL COMPUTER E IL LAVORO DI GRUPPO**

Avere il computer tra gli strumenti a disposizione per realizzare la didattica ha contribuito in maniera determinante a motivare e definire molte mie scelte di programmazione dal 1985 al 1992.

Il metodo del "lavoro di gruppo", per esempio, ne risulta modificato ed esaltato: dove c'era al massimo suddivisione dei compiti e riconoscimento dei ruoli per conseguire un fine comune "al meglio", secondo le consegne, c'è, con il computer, un lavoro molto più paritario poichè vengono eliminati i problemi di calligrafia e velocità nel compitare, in gran parte anche i problemi di grafica (se non li si introducono volontariamente); vengono nobilitati da una forma pulita e gratificante (quale appare quella della pagina stampata) gli sforzi compositivi e didascalici degli autori; vengono esaltati gli sforzi di inventiva e creatività, poichè i programmi di scrittura permettono di rielaborare all'infinito i testi, fino a che il bambino riconosce come sua la forma ottenuta.

## **RICONOSCIMENTO D'AUTORE**

Il lavoro cooperativo-con-computer non è il lavoro di gruppo che quasi un superbambino ha scritto con la mano di Luigi, la "testa" di Alfio, il tratto grafico di Lucia e la capacità contabile di Anna, e dove si perdono i contributi di Luigi, Alfio, Lucia, Anna con quelli di Nicoletta, Debora, Antonio e Marco: tutto fuso, impastato in un collage di brandelli che dà forma alla ricerca.

Nel lavoro-cooperativo-con-computer ogni bambino trova il proprio contributo molto

ben delineato e riconoscibile, pari per dignità e spessore a quello del compagno, con proprie caratteristiche e una identità globale nel progetto di base.

Sia il contributo un record di un file o una card di uno stack, il bambino-autore sa dove apporre la propria firma, il perchè di quel contributo e la funzionalità di quel contributo al gioco di insieme.

## **DIMENSIONE LUDICA: COSTRUZIONE DI UN GIOCO "SERIO"**

La parola "gioco" non è scelta a caso: la dimensione ludica di qualcosa che si compone e può poi essere utilizzata con regole interne che si sanno attivare (vuoi semplicemente usandole, come nel database; vuoi in un certo senso creandole, come nell'ipertesto) è una componente potente del metodo di lavoro con il computer, che l'insegnante conosce e deve valorizzare, sfruttare: imparare divertendosi rende senza dubbio di più che imparare... soffrendo!

Quindi io propongo un gioco ai bambini, ne propongo la costruzione e la programiamo in ogni sua parte, consapevoli dell'effetto che vogliamo ottenere.

Con questo oggetto potremo giocare noi, e anche altri. Anzi, fin dall'inizio si stabilisce che la prova per vedere se tutto funziona sarà affidata ad esterni: verifiche in itinere e finali che - costringendo alla definizione di un regolamento e di una sua esplicitazione verbale o scritta - sarà ulteriore momento logicamente motivato di una rielaborazione, di una messa a punto cosciente da parte di tutti gli autori. E poichè tutti sono autori, nessuno rinuncia a spiegare, quindi nessuno rinuncia a capire.

## LE REGOLE DEL GIOCO

Arrivo col gioco “vuoto” (il programma), e con l’idea per riempirlo (il contenuto). Metto ogni cosa metaforicamente sul tavolo attorno al quale siamo riuniti e parte il classico brainstorming: tutti dicono di tutto. Non c’è limite. Non c’è limite alla creatività, alla logica ed alla follia. L’insegnante-moderatore deve solo dare la parola e non disperdere le buone idee o - meglio - tutte le idee.

L’oggetto didattico, il lavoro-di-gruppo vede nascere le sue basi. Lo scheletrato del gioco prende forma in un clima di collaborazione attiva e visibile, dove la condivisione del processo decisionale nella formulazione del progetto di gruppo fortemente strutturato e l’impegno reciproco fra studenti e docente sono concreti (Bagley e Hunter, 92).

Siamo a livello di scuola elementare. Il discorso non è mai condotto in linea teorica, ma sempre “concreta”: l’insegnante porta fisicamente l’oggetto-idea ai bambini, o i bambini all’oggetto-idea (sia questo un Museo, o un gruppo di oggetti visibili in alcuni Musei, o la storia del viaggio di Colombo, o un fascicolo di articoli fotocopiati da riviste...).

Il lavoro cresce davvero con la cooperazione di tutti se ciascuno, in ogni momento, sa dove vuole andare a parare e perchè lavora, a cosa serve -nel grande quadro di contesto- il suo contributo, il suo tassello.

L’apporto dell’insegnante è fondamentale in quanto assimilabile a “memoria di riferimento”, rinforzo continuo sul “dove stiamo andando” e perchè, continua richiesta-verifica sul “dove stiamo andando” e perchè...

L’insegnante-maieuta entra in campo durante le discussioni in itinere, quando -dalle parole dell’uno e dell’altra - fa emergere e sottolinea il filo rosso di un discorso che merita di essere sviluppato: segue - facendo ciò - una propria idea programmata, ma è anche flessibile e pronto a seguire quello che i ragazzi elaborano autonomamente e scoprono con lui: il suo “stare al gioco” è percepito dagli alunni come alto livello di partecipazione e rispetto delle regole, nonchè come riconoscimento del proprio ruolo attivo e decisionale durante il lavoro: è nuovamente l’idea di “vera, paritaria collaborazione” che viene sottolineata, idea fondamentale nel lavoro di equipe.

## ESPERIENZE COME ESEMPI

Con gli esempi che seguono, intendo fornire

al lettore (e penso soprattutto al lettore-insegnante) la traccia di lavoro che ho seguito nel programmare e realizzare alcuni itinerari didattici.

### ***In una Terza Elementare: PRIMITIVI PERCHÈ un Database di etnologia***

*Software utilizzato* : Data Base di Commodore 64

*Preparazione al progetto*:

- costruiamo uno schedario cartaceo che rappresenti le carte di identità dei bambini della classe
- rispondiamo così alle domande: che cos’è un archivio dati? perchè può servire? perchè è importante la possibilità di leggere simultaneamente e velocemente tutte le risposte ad una domanda fatta?
- inventiamo domande intelligenti, con ipotesi: È vero che se... allora...?
- cerchiamo di stabilire la differenza tra “opinioni personali”, opinione di un gruppo, opinione della maggioranza.

È sottolineata l’importanza della quantità e della qualità delle informazioni in un buon database

*Realizzazione del progetto*

- Del programma di storia si mette in evidenza il capitolo sull’uomo primitivo: cosa ci fa definire “primitivo” o “evoluto” un popolo?
- Viene proposta la lettura in piccoli gruppi di 14 articoli tratti dalla rivista *Airone* in cui vengono descritte popolazioni viventi di interesse etnologico; e la costruzione di uno schedario che raccolga i dati ritenuti importanti per descrivere le caratteristiche di questi popoli tutt’ora viventi ma definiti “primitivi”
- Viene definito il record del database. Tipo e scelta dei campi avvengono attraverso la discussione. Vengono immessi i dati nel file “PRIMITIVI OGGI”: ogni gruppo di tre bambini, ad ogni macchina, cura due record, solo due gruppi ne curano tre.

Si dedicano molte lezioni in laboratorio alle domande incrociate, alla loro elaborazione e corretta formulazione, lasciando spazio a tutte e registrandole tutte

- Si coordinano tre “tavole rotonde”, volute dai bambini dopo la lettura degli articoli, sui seguenti argomenti: divisione del ruolo uomo-donna; religione e arte; la moda e gli ornamenti.

*Considerazioni conclusive*

- Sul contenuto della ricerca: l’ambiente e ciò che offre è fondamentale per l’evoluzione di un popolo, concludono i bambini, poichè dall’ambiente dipendono gli oggetti d’uso di cui il popolo può disporre e le modifiche che a questo si potranno apportare. Se l’ambiente è ricco, il popolo può costruire molti oggetti, dedicarsi a più attività, avere più interessi e progredire; se l’ambiente è povero, il popolo resta più simile a ieri...
- Sulla ricerca e gli strumenti utilizzati: i bambini denunciano l’esiguità del numero di schede raccolte sui popoli di interesse etnologico come limite per le conclusioni tratte: il ragionamento fatto sembra loro sensato, ma potrebbe essere l’opinione di un piccolo gruppo, elaborata su pochi dati, e ne sono consapevoli. È chiaro a molti che parlando di percentuali, si perde di vista la quantità numerica, e “sembra tutto molto serio, ma noi sappiamo bene quante sono le schede...”
- Il seguito della ricerca: la proposta viene ripresa l’anno seguente da una III° della stessa scuola che prima si esercita immettendo i dati del DB Commodore “Primitivi Perchè” nel File Maker Plus di Macintosh e poi - costruita la scheda del popolo ligure del Neolitico - confronta ed incrocia le caratteristiche di quei popoli alle caratteristiche di questo.

Emerge, come caratteristica vincente del popolo ligure proiettato verso il progresso, la sua mobilità sul territorio, la spinta all’esplorazione. I 14 popoli di confronto sono tutti legati ad un ambiente dalle caratteristiche molto ben definite: o sono stanziali o è solo in un tipo di ambiente che si muovono. I Liguri si muovono invece in paesaggi dalle caratteristiche e dalle offerte molto diverse.

## **In una Quarta Elementare: UNA TRANQUILLA GIORNATA IN CASA un Database di storia materiale**

*Software utilizzato* File Maker Plus di Macintosh

*Preparazione al progetto*

Lo scorso anno è emerso con chiarezza quanto importante sia l'“oggetto d'uso” nella vita quotidiana, quanto la caratterizzi e quanto definisca il livello di evoluzione di un popolo. La proposta di quest'anno è: partire dagli oggetti d'uso per studiare il Periodo Medioevale. Gli oggetti di epoca medioevale sono ritratti come particolari in alcuni dipinti conservati nelle pinacoteche cittadine.

Per acquisire capacità di osservazione e descrittiva per gli oggetti d'uso cui viene dedicata attenzione, si parte dalla schedatura (cartacea: riempimento di una scheda autocostruita, con alcune voci e lo spazio per un disegno, operando di fronte all'oggetto, al Museo) di alcuni oggetti di epoca preistorica (Museo Archeologico di Pegli), epoca romana (Museo Archeologico di Pegli), epoca recente (Museo Contadino del Garbo): 84 schede descrittive sono riempite dai bambini, che le immettono poi nel File Preistoria, nel File Roma e nel File Ieri.

(Per non smentire la dimensione giocosa ed esaudire i desideri di un gruppo, è accettata anche la proposta di una schedatura “fantastica” di oggetti inventati (fantascienza) che caratterizzeranno la vita nel Duemila ed una schedatura di tre oggetti per bambino, scelti come i più utili tra quelli d'uso quotidiano, che aiutino a salvarsi la vita in un naufragio alla Robinson Crusoe:

è utilizzata la stessa griglia preparata per raccogliere i dati nei Musei, ma i dati non si inseriscono in macchina.)

*Realizzazione del progetto*

Dopo il lungo lavoro introduttivo, vengono prese in esame tavole e tele esposte nella pinacoteca di Palazzo Bianco; per ogni opera i bambini identificano da uno a tre oggetti “interessanti” e li descrivono seguendo i campi della maschera ideata e discussa in classe; si riempiono una settantina di record.

Alcune lezioni sono dedicate alle letture incrociate dei dati immessi, secondo il metodo già sperimentato: inizialmente, momenti di totale libertà; poi, discussione delle idee emerse e giudicate più interessanti; infine, approfondimento di idee-guida con letture incrociate mirate a verificare le ipotesi emerse.

*Considerazioni conclusive*

Il lavoro è più impegnativo di quello dello scorso anno, poiché non si arriva ad una sintetica “idea finale”, ma alla costruzione paziente di un “paesaggio storico minore” dove i vari oggetti d'uso trovano una collocazione logica, rimandando ai materiali di origine, alla complessità della loro costruzione artigianale, con impiego di utensili o di semplici “macchine”, con o senza decorazioni.

Anche questa volta si fa autocritica: gli oggetti dovrebbero essere più numerosi; occorrerebbe più documentazione (libri? esperti? storici? storici dell'arte? artigiani?) per “leggere bene” gli oggetti visti nei quadri.

I bambini giudicano però interessante questa storia minore, diversa da quella proposta dalle pagine dei libri di testo che parlano di avvenimenti per lo più bellici e di Grandi Nomi, e dove non c'è la storia della vita quotidiana “tranquilla” (come loro stessi la definiscono).

## **Per una Prima Elementare: IL PROFILO DI UNA CITTÀ**

*Software utilizzato:* “LOGO della tartaruga”, su Commodore 64

*Preparazione al progetto:*

Sono stati proposti, per tutta la prima parte dell'anno scolastico, giochi motori e “di ruolo” (il robot che si muove a comando, il gioco del movimento allo specchio, la caccia al tesoro guidata...) attraverso i quali i bambini possono rielaborare e riflettere sulla “lateralità” (destra, sinistra), sull'importanza della chiarezza/univocità degli ordini (numero dei passi da eseguire, comando di svolta e direzione nuova...).

*Realizzazione del progetto:*

Verso gennaio, in laboratorio, ai bambini è stato proposto di eseguire disegni “liberi” con la tartaruga: imparano a programmare i movimenti ed i percorsi per prova ed errore.

Solo quando, dopo tre - quattro lezioni, si giudica che tutti i gruppi abbiano raggiunto una certa dimestichezza col LOGO della Tartaruga, si propone la scelta del progetto comune: il profilo dei tetti di una città: vi si giunge, comunque, attraverso un lungo lavoro grafico e successive semplificazioni del disegno, fino alla linea spezzata ad angoli retti che i bambini avevano definito su carta a grandi quadretti (1 cm).

A questo punto, su carta, ogni gruppo trascrive la lista dei comandi da impartire alla tartaruga (programmazione) e la verifica sullo schermo, per prova ed errore: ogni gruppo realizza uno spicchio di orizzonte.

Il “collage finale” è ad opera delle operatrici di laboratorio che consegnano ad ogni bambino-autore la stampa del suo “spicchio” di orizzonte e dell'orizzonte completo (6 “spicchi” concatenati).

*Considerazioni conclusive*

I bambini sono veramente gratificati dal risultato ottenuto con alto impegno e concentrazione.

Si ritiene di aver approfondito in maniera notevole il concetto di lateralità, legandolo ad un gioco che ha tenuto alta l'attenzione dei bambini per molte ore. Il “gioco” può continuare: altri bambini possono allungare l'orizzonte, o arricchire di particolari il paesaggio urbano.

## ***In alcune Quinte Elementari:***

*Software utilizzato:* HyperCard di Macintosh

*Introduzione AI PROGRAMMI:*

Il libro-game, conosciuto da tutti i bambini delle tre classi-autore, è mostrato come esempio di una storia con possibili diversi percorsi-trama, come saranno quelle da costruire.

Un primo ipertesto molto semplice, composto da un unico *stack* con poche schede a campi esplicativi nascosti e con pulsanti di collegamento (AVANTI, INDIETRO, RITORNA ALL'INIZIO...) ha come contenuto l'illustrazione ad ipotetici ospiti dei laboratori della scuola e della loro ubicazione in un caso; la costruzione di una semplice Caccia al Tesoro per i compagni delle classi più giovani in un secondo caso; il perfezionamento e l'arricchimento della Mappa della Scuola nel terzo caso.

Attraverso queste semplici realizzazioni i bambini apprendono l'importanza della programmazione del percorso in tutta la sua complessità per poterne poi curare i particolari, suddividendosi il lavoro in un certo numero di schede per ogni macchina, quindi per ogni gruppo di bambini.

Le immagini che fanno da base alla videata-scheda sono fornite agli alunni con immissione "via scanner", e spesso i soggetti da inserire sono scelti dagli alunni e commissionati all'insegnante, che va in un Centro ove è possibile usufruire dello scanner compatibile con il Macintosh (presso l'Istituto delle Tecnologie Didattiche - CNR di Genova); la cornice è scelta dagli alunni, come pure lo stile grafico, la forma e la dimensione dei pulsanti, i simboli utilizzati ad indicare l'AVANTI, l'INDIETRO, lo STOP, il RITORNA...: tutto è discusso e concordato.

I collegamenti tra stack e stack, tra stack e scheda, tra scheda e scheda; i pulsanti e l'apparizione dei campi esplicativi, il loro scorrimento, la loro "scomparsa"... tutto è a cura dei ragazzi-autori.

Ovviamente, cosa fondamentale, la raccolta delle notizie da inserire nei campi e nelle didascalie, la loro sintesi, l'immissione delle stesse in macchina, è pure ad opera dei bambini. All'insegnante spetta il compito della supervisione e delle correzioni ortografico-grammaticali e sintattiche; alle operatrici di laboratorio spetta il controllo di tutti i collegamenti, nonché l'opera di assemblaggio generale dei 6 elaborati parziali nell'ipertesto completo.

*Realizzazione dei progetti*

A monte del lavoro in laboratorio ci sono sempre:

- un lavoro preparatorio attraverso proiezione di diapositive;
- la raccolta di materiale bibliografico e illustrativo;
- numerose uscite di gruppo (nel caso dei due lavori sui Musei) per prendere visione del lavoro nel suo insieme.

In laboratorio si procede alla elaborazione di grandi cartelloni-mappa con fotocopie delle "videate" e cartellini riportanti tutti i collegamenti da realizzare ed il testo da inserire, videata per videata.

Sempre in laboratorio si decide la suddivisione delle schede fra i gruppi di lavoro, idealmente identificati con una macchina. Parallelamente ai lavori in laboratorio si guidano uscite in piccoli gruppi (nel caso dei due lavori sui Musei) perchè questi controllino nella realtà ed elaborino il proprio lavoro (raccolta informazioni, schizzi, verifica dei collegamenti).

**VISITANDO...SPINOLA** (IPERTESTO PER UNA GUIDA AL MUSEO) è il primo prodotto: si tratta di un percorso che vuole introdurre il visitatore nel Museo che si accinge a visitare realmente, dandogli prima informazioni su quanto potrà vedere: sta a lui scegliere il percorso del Piano Nobile, orizzontale; o quello verticale, dal tetto alle ex-rimesse delle carrozze; o seguire un itinerario "per autore", cercando i dipinti di un particolare pittore o decoratore; e, se vuole, può consultare i volumi dello scaffale della biblioteca a disposizione per approfondimenti sulla famiglia Spinola, sul Palazzo... o, ancora, sfogliare le pagine dell'Inventario della Famiglia Spinola dove sono enumerate tutte le ricche suppellettili della cucina e quelle di corredo alla Cappella di famiglia...

**OLTRE COLOMBO** (IPERTESTO PER UN DIARIO DI VIAGGIO) è il secondo prodotto: si tratta di un programma articolato in tre parti: i preparativi, il viaggio, il Nuovo Mondo.

Fornisce immagini (riproduzioni di incisioni e dipinti, disegni, spaccati, carte e mappe), notizie storiche (il Diario ufficiale e riservato di Colombo; notizie sulla vita per mare e per terra a Fine Quattrocento...), scientifiche (cartografia, strumenti di navigazione, metodi di costruzione delle imbarcazioni...). Il fruitore del programma può scegliere se navigare con Colombo, giorno dopo giorno; o se studiare gli antefatti, o se approfondire il momento dell'impatto col presunto Cipango (quanto visto e quanto immaginato...).

**MODA E MUSEO** (IPERTESTO "ITINERANTE" TRA MUSEI) è il terzo prodotto: si effettua un percorso tra due pinacoteche cittadine, Palazzo Rosso e Palazzo Bianco, alla ricerca dei quadri-ritratto più belli ivi conservati, con occhio particolare alla moda, alla rappresentazione dell'abito quale status symbol.

Si può seguire l'autore, come filo conduttore da una sala all'altra del Museo, da un Palazzo all'altro; si può scegliere l'analisi più particolare di un quadro e "aprire" tutti i campi esplicativi nascosti dai bambini sotto pulsanti trasparenti per conoscere il nome di ogni particolare dell'abito, o le notizie inerenti il personaggio ritratto, la sua importanza, la sua famiglia...

*Considerazioni conclusive*

Ogni bambino ha ben presenti i limiti del proprio lavoro, la complessità dello stesso e la possibilità di ampliamento e approfondimento del progetto.

I momenti delle verifiche in itinere (almeno due per ogni progetto) e della verifica-collaudato finale sono vissuti con un'ansia ed un senso di gioia e soddisfazione tali da qualificare da soli tutto il lavoro e connotarlo positivamente.

## **ALTRI ESEMPI "MINORI"**

Queste esperienze corrispondono all'inizio dei lavori di didattica con il computer per chi scrive, ed erano stati proposti a bambini di 6 - 7 anni: li si voleva quindi estremamente

semplici e chiari. Sono più lineari e meno "interdisciplinari" dei precedenti. Tuttavia hanno fornito moltissimi spunti per discussioni e riflessioni estremamente serie e didatticamente proficue: perciò si ritiene utile proporle al lettore.



## **Per una Seconda Elementare: FIABE PER GLI ALTRI**

*Software utilizzato:* Word Processor, su Commodore 64

*Preparazione al progetto:*

Se scrivere è comunicare, dobbiamo essere certi che “gli altri” capiscano bene quello che vogliamo dire. Altrimenti la comunicazione “non passa”.

Attiviamo la posta-in-classe; le lettere tra i compagni di classe possono essere riservate e “aperte”: quelle “aperte” vengono lette, scritte alla lavagna, commentate dal ricevente e dal mittente.

Altre classiche attività di linguistica realizzate sono:

- testi liberi
- testi scritti utilizzando il binomio fantastico (vedi “La grammatica della fantasia” di G. Rodari)
- testi scritti a coppie ed in tre
- “testi infiniti”, in cui ogni bambino-autore aggiunge una frase alla precedente, che è l’unica che può leggere sul lungo foglio che va arrotolandosi e passando di mano in mano...

*Realizzazione del progetto*

L’idea è di utilizzare la possibilità del computer come “macchina per scrivere intelligente”, che permette di copiare i testi senza fatica, rielaborarli avendone sempre una “bella copia”, farne in poco tempo, con poca fatica da amanuense e solo impegno “da autore”, più e più versioni...

Nel nostro gioco, i testi liberi scritti dal gruppo A, ad una macchina, vengono riletti e corretti dal gruppo B, quando si dà il comando di “ruotare di macchina”; il gruppo C legge l’opera in silenzio, discute ed espone ad alta voce quanto ha letto e compreso; il gruppo A - autore - commenta il risultato: è stata rispettata la sua idea? è stato stravolto il messaggio? o, invece, è stato migliorato?

*Considerazioni conclusive*

Pare un buon risultato aver discusso con bambini di II elementare di stile e di contenuti, di “interpretazione” e di illeggibilità del testo.

Ogni gruppo-autore ha la stampa del suo prodotto iniziale, della prima correzione, della correzione definitiva: ha controllato e preso parte ad ogni fase di rielaborazione del proprio testo. I 6 testi collettivi compongono un minilibro di classe.

Il libro di favole di autori vari, scritte “per gli altri” con la volontà di renderle comprensibili agli altri, può continuare con altre storie.

Va segnalata, come caratteristica costante di tutte le esperienze qui riassunte, la ricchezza dell’ambiente di lavoro: aula, palestra, laboratorio di informatica (n°6 macchine + 2 operatrici comunali a disposizione per due ore settimanali per 6 mesi durante l’anno scolastico).

Come caratteristiche costanti di metodo: la disponibilità al movimento, da parte dei bambini (nessun portatore di handicap fisico presente nelle classi di cui si è parlato) e dell’insegnante; il collegamento di ogni progetto a qualcosa di concreto: spazi, oggetti, illustrazioni: si ritiene fondamentale per far lavorare studenti di così giovane età collegare sempre “il perchè” con “il cosa”.

## **INTERAZIONI, RISULTATI PERSEGUITI, RISULTATI RAGGIUNTI**

Come insegnante, perseguivo il risultato di fare elaborare “oggetti” utili ai miei scolari, guidarli in una progettazione anche complessa, ma talmente concreta da trarne motivazione e nella quale si sapessero sempre orientare; la necessità di discutere i passaggi e verificare l’utilità finale della ricerca avrebbero dovuto scaturire dal lavoro stesso, non essere proposti dall’esterno.

Tra i risultati effettivamente raggiunti posso enumerare: l’acquisizione di una buona capacità strumentale nell’uso della macchina, sempre collegata ad un lavoro ben determinato e mai fine a se stessa; la soddisfazione per il progetto che si andava realizzando e la motivazione sempre alta a portarlo avanti; il senso di compartecipazione ai lavori e la consapevolezza che l’oggetto finale era ampliabile, poteva essere in ogni momento arricchito e perfezionato: in questo senso sono stati preziosi, in quanto “reali”, i contatti diacronici con classi di stesso livello in anni seguenti (quali si sono verificati per il database “Primitivi Perchè” e per il suo sviluppo con lo studio dei Liguri del Mesolitico) ed i contatti sincronici tra classi parallele quando, mentre realizzavo con la V°B l’ipertesto “Oltre Colombo”, la V°A ne ha chiesto e sfruttato una parte (notizie storiche sui protagonisti), collegandola ad un suo ipertesto opera satirica e buffa, sempre sul Grande Viaggio: cultura è “passaggio di informazioni”.

### **Le esperienze descritte si sono svolte presso:**

Laboratorio del Comune di Genova,  
sito c/o Scuola “Gianni Rodari” - D.D. GE  
36° San Giovanni Battista  
Operatrici: Rosanna Camoirano, Mara Guarera, Francesca Macari.

L’ipertesto “Oltre Colombo” è nato in collaborazione con l’Ins. Medea Bobbio Somboloni, contitolare di chi scrive in una classe a Tempo Pieno.

La stessa insegnante ha anche ideato il proseguimento del database “Primitivi Perchè”, l’anno seguente, spostando l’ottica sul popolo ligure del Neolitico.

Le esperienze descritte riguardano il periodo 1985/1993 in cui l’autrice insegnava presso la scuola G. Rodari di Genova - Sestri Ponente.