

M.C. Capuano e L. Rossetti

Il trenino della fantasia è in partenza per... Roma

Guida per genitori e docenti

Morlacchi Editore 2005

Opuscolo di accompagnamento al CD *Il trenino della fantasia*, di
M.C. CAPUANO e L. ROSSETTI

L'opera è realizzata in collaborazione con il Comune di Roma
con l'apporto di Unicoop Tirreno e ATAC S.p.A.

per WINDOWS®

Abbinato al CD. Non vendibile separatamente.

ISBN 88-89422-29-7

Copyright © 2005 by Morlacchi Editore, Perugia.

È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo effettuata,
anche ad uso interno o didattico, non autorizzata.

editore@morlacchilibri.com | www.morlacchilibri.com

Finito di stampare nel mese di gennaio 2005 da Studio VD – Città di Castello (PG).

Diamo intanto la parola all'Assessore

Il Trenino della fantasia conduce gli studenti in un viaggio interattivo dove l'apprendimento si rafforza con la scoperta, l'emozione, l'utilizzo delle nuove tecnologie e il divertimento, per offrire alle scuole, alle ragazze e ai ragazzi, una rilettura della loro città e del contesto nel quale vivono in chiave educativa valorizzando quelle forme di cultura vissuta e praticata che sono di strategico supporto agli apprendimenti scolastici.

L'ipertesto, utilizzando una grafica stimolante e un linguaggio semplice ma preciso, propone un percorso conoscitivo nella complessa e articolata realtà dell'Amministrazione comunale. L'obiettivo è concretizzare e rafforzare nei più giovani cittadini la percezione che il Comune sia non solo il principale erogatore di servizi ma, innanzitutto, la casa di tutti i cittadini, luogo per tutte e per tutti di partecipazione attiva e condivisa,

punto di riferimento di quell'identità collettiva che rende una città una grande comunità.

Ogni piccola e grande scoperta che gli studenti possono fare scorrazzando nell'ipertesto, dalla storia dei monumenti alla storia dei quartieri, dall'ubicazione dei musei al percorso della Metropolitana, tutto concorre, lungo una linea ideale che unisce centro e periferia, ad infondere in loro una forte idea di appartenenza e un desiderio di conoscenza e partecipazione alla vita della loro città.

Il Trenino della fantasia è quindi uno dei tanti strumenti didattici, messi in atto e diffusi da questa Amministrazione, per rafforzare il rapporto tra le Scuole e la Città, perché il consolidamento di questo rapporto è il punto di partenza per realizzare una città che sa essere, nel suo complesso, e soprattutto per i suoi cittadini più giovani, una città educativa.

Maria Coscia – Assessore alle Politiche Educative
e Scolastiche del Comune di Roma

Indice

7	<i>Qualche preliminare</i>
14	Per un buon contatto con la realtà
18	Molte ipotesi d'uso
26	Navigare, navigare fino quasi a perdere l'orientamento
34	"Visite guidate" ed esplorazioni a tema
42	E ora divertiamoci a fare (e disfare)
55	Giocare con il TRENINO
57	E, per finire, due parole sul CD
63	Ora che il TRENINO funziona a dovere...

Qualche preliminare

IL TRENINO DELLA FANTASIA – *una risorsa per prendere confidenza con la capitale (e le sue complicazioni), fare un po' di educazione civica ed eventualmente giocare un poco con il computer a casa o a scuola – è pensato per i bambini delle elementari.*

Oltre mille videate e un fitto reticolo di interconnessioni rendono la “navigazione” virtualmente interminabile, e diventa virtualmente impossibile fare due volte il medesimo viaggio.

Sono stati predisposti, però, anche accorgimenti che permettono di portare i bambini direttamente su una determinata area tematica e attivare una provocazione intellettuale.

le coerente con il tema che il docente di volta in volta propone all'attenzione della classe.

Inoltre l'ipertesto è pensato per tipi diversi di impiego: una volta lo si userà per "andare a vedere", un'altra volta per osare "manometterlo" (senza danno), una terza volta per trovare il modo di dire "apriti sesamo", una quarta per inserire al punto giusto l'equivalente di "sindaco" o di "provincia" in lingue diverse dall'italiano e una quinta per ...scrivere una lettera ai vigili urbani a nome di una intera classe.

Si potrà dunque usare il **TRENINO** a scuola come a casa, e non solo per venire a sapere e per confrontare ciò che compare sul monitor con elementi del vissuto dei bambini (o, perché no, con una visita al Campidoglio o alla biblioteca di quartiere), ma anche per intervenire su singole videate e poi, un po' alla volta, prenderci la mano e pren-

derci gusto, finendo per appropriarsi sempre meglio dei meccanismi della programmazione ipertestuale.

Agli insegnanti tentati di dire agli alunni “bene, bambini, stamattina cominceremo a costruire un ipertesto” noi del **TRENINO** proponiamo di dire piuttosto: “bene, bambini, che ne direste di scrivere anche noi (anche voi) qualcosa sul **TRENINO**? Potreste scrivervi, per esempio, il vostro nome, o anche mettere la foto che abbiamo fatto quando siamo andati tutti insieme a...”. In realtà ai bambini è concesso addirittura di scarabocchiare senza danno, di cancellare o aggiungere, di tradurre o inserire delle foto, e così pure di salvare le modifiche introdotte, in modo da ripartire da lì per altre avventure della scrittura ipertestuale.

Diciamo subito che la cosa è davvero facile: si tratta semplicemente di pigiare il tasto **F2** (in alto a sinistra sulla tastiera) e così passare dalla “modalità utente” alla “mo-

*dalità autore". Da notare inoltre che il tasto **F2** permette di leggere il numero della singola videata, così da potervi ritornare a colpo sicuro anche in seguito ("allora, bambini, stavolta ricominciamo dalla pagina 355. Chi si ricorda come si fa?" oppure: "l'altra volta eravamo arrivati alla pagina del Presidente della Repubblica. Chi ci sa ritornare? Tu come faresti? E tu?").*

Se, con questo prodotto, confidiamo di sorprendere piacevolmente molti insegnanti e molti genitori è dunque solo perché confidiamo di sorprendere piacevolmente molti bambini – ferma restando l'estrema semplicità dei percorsi che rendono possibile usare ed eventualmente modificare a proprio piacimento un prodotto come questo.

*Non per nulla il **TRENINO** dei bambini di Roma e dintorni è stato realizzato con un software – AMICO, della GARAMOND*

di Roma – che già da anni è di casa nelle elementari di tutta Italia.

L’ipertesto che consegnamo a insegnanti e genitori è stato accuratamente tarato sul mondo mentale dei bambini delle elementari, è molto duttile, e ogni bambino probabilmente finirà per personalizzarlo in molti modi, imparando la differenza tra i programmi che si possono “manomettere” e quelli che si possono solo vedere o usare da utenti, o che almeno vengono regolarmente percepiti come imm modificabili.

Trattandosi di un ipertesto alquanto innovativo, abbiamo creduto opportuno offrire a docenti, genitori ed educatori in genere l’agio di una riflessione non frettolosa su ciò che si apprestano ad usare (e a far usare) a più riprese e in più modi.

Un cenno, per finire, alla “preistoria” di questo prodotto. A monte c’è un altro **TRENINO** risalente al 2001, un **TRENINO** che allora partì non alla volta di Roma ma di Perugia, e che è ancora disponibile presso il medesimo editore: un ipertesto decisamente più piccolo (meno di seicento videate, anziché le oltre mille di questa versione) ma visibilmente simile a questo che viene ora messo a disposizione dei bambini di tutta Roma. A sua volta, dietro al **TRENINO** del 2001 c’era stato un prodotto ancora più embrionale che la Capuano aveva presentato all’esame di informatica presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell’Università di Perugia nell’ormai lontana estate del 1997. Ricordiamo infine che esiste un sito web, www.lifu.unipg.it/archivio-ht/, dal quale si accede già a un buon migliaio di ipertesti prodotti da studenti universitari (incluse molte rielaborazioni di questo stesso **TRENINO** dovute ad altri stu-

deni dell'Università di Perugia) e da un certo numero di scuole, soprattutto elementari.

Quanto poi a questa versione, basti riferire che, nonostante la prevedibile rilevanza dell'interazione tra i due autori, interazione che ha riguardato molte delle fasi in cui si è scandita l'ideazione e messa a punto del prodotto nella sua veste attuale, è rimasta costante una assai nitida suddivisione dei compiti: alla costruzione dell'ipertesto ha atteso Caterina Capuano, mentre Rossetti si è fatto carico della "lavorazione" dei due opuscoli.

Desideriamo ringraziare, infine, lo staff dell'Assessorato alle Politiche Educative e Scolastiche del Comune di Roma. In modo particolare ricordiamo l'apporto di Mauro Testa, Grazia Materozzoli e Maria Luisa Michesi.

Perugia, ottobre 2004

MCC e LR

Per un buon contatto con la realtà

Diamo uno sguardo, prima di tutto, al libretto a colori destinato ai più piccini.

C'è una cosa di per sé semplice da segnalare: il bambino non viene invitato a mettere da parte quel che sa o pensa per disporsi a vedere, ad ascoltare e a lasciarsi conquistare da una nuova storia. Gli facciamo capire che da lui ci aspettiamo proprio il contrario: che non si dimentichi del mondo reale, che non lo metta tra parentesi sia pure solo per una mezz'ora, ma si prepari a farlo interagire con quel che vede, legge e usa.

Il nostro CD, infatti, fa di tutto per valorizzare ciò che il bambino già sa, ha sentito dire, ha visto, oppure ha cre-

duto di capire. Ciò che abbiamo voluto dargli è un'opportunità per elaborare le sue esperienze della città in cui vive e parlarne prendendo spunto da ciò che il **TRENINO** gli mostra. Non a caso il programma lo incoraggia ad andare a vedere, ed anche a provare a interagire con alcune istituzioni. Perciò la realtà che il **TRENINO** mostra (lascia intravedere, comincia a descrivere) non aspira a sostituirsi alla realtà che il bambino conosce già (o di cui va alla scoperta): non prova a sovrapporre una Roma solo virtuale a quella effettiva in cui il bambino si trova a vivere. Tentare di metter da parte la cultura di partenza del bambino per crearne un'altra dal nulla (magari con l'aiuto di effetti speciali) è stata proprio l'ultima cosa che abbiamo voluto fare.

Ci siamo dunque variamente adoperati per far arrivare al bambino l'invito a prestare attenzione ad aspetti sempre nuovi della realtà, a interagire con essa e, perché no, a

riportare qualcosa di questa realtà sulla sua copia del **TRENINO**. Dunque a non sentirsi mai un mero spettatore.

Possiamo ben dire, perciò, che questo prodotto risponde a una logica differente da quella ancora prevalente nell'offerta di CD commerciali e di *edutainment* (è per questo che parleremo diffusamente di come, a nostro avviso, avrebbe senso usare il prodotto). Non vogliamo che il bambino lo consumi come una videocassetta o un DVD che sia in grado di far sognare (o rischi di annoiare) ma rimanga infinitamente lontano perché nessuno saprebbe "toccarlo". Proprio la possibilità di metterci le mani in molti modi costituisce, al contrario, l'attrattiva che vorremmo far balenare agli occhi dei bambini ai quali il **TRENINO** verrà presentato o donato. Il bambino che avrà anche soltanto cancellato e riscritto qualcosa, o che avrà inserito nell'ipertesto il suo nome, la sua foto, sarà infatti motivato a rintracciare

la pagina modificata e, gira gira, a desiderar di intraprendere anche altre forme di personalizzazione del prodotto.

Il bambino non ce lo immaginiamo dunque come una pagina bianca su cui cominciare a scrivere, ma come un libro già scritto (perché il bambino già sa infinite cose) che tutt'al più si modifica a ragion veduta sia mentre ha luogo un confronto con quell'embrione di enciclopedia ipertestuale che viene ora messo a sua disposizione, sia mentre hanno luogo nuove esperienze di esplorazione di una città reale che comunque non gli è del tutto ignota.

«Già, ma come?»

Molte ipotesi d'uso

«Già, ma come?»

IL TRENINO DELLA FANTASIA è un ipertesto orientato all'educazione civica e pensato, in primo luogo, per i bambini della scuola dell'obbligo (grosso modo: da 8 a 11-12 anni). In tale veste si presta ad essere usato tanto a casa quanto a scuola e, quel che più conta, con modalità e obiettivi anche molto differenti.

Qui di seguito cominceremo col dare un'idea delle varie ipotesi d'uso, dopodiché le illustreremo una per una, fornendo anche le indicazioni pratiche necessarie.

In prima battuta ha senso iniziare la navigazione e di-

vertirsi a veleggiare nelle direzioni più varie avvalendosi dei molteplici link che figurano in ogni pagina. Dipende però dall'età. Scorrizzare in lungo e in largo nel **TRENINO** presuppone un occhio allenato e una gestione efficiente del mouse. Con i più piccini sarà dapprima l'insegnante ad effettuare piccoli tragitti avendo cura che riescano a capir bene ciò che l'ipertesto di volta in volta propone.

Un'altra possibilità è che il bambino, dopo aver preso un po' di confidenza con il prodotto, si avventuri nella navigazione a casa e vada "dove lo porta il vento", magari condividendo con qualcuno il suo aggirarsi tra una collezione virtualmente inesauribile di videate e la costruzione di un itinerario che non saprà mai più ripercorrere.

Ma non si può giocare all'infinito la carta della curiosità. Specialmente quando più bambini stanno davanti a più computer, se ognuno va alla ventura nel suo navigare

è inevitabile che si crei una confusione mal governabile e anche poco produttiva. Pertanto quando si usa il **TRENINO** in classe tenderà a prevalere l'esigenza di procedere di conserva.

In ogni caso, dopo la fase dell'esplorazione "random" di un territorio sconosciuto, è normale che si affacci l'esigenza di un uso più studiato del prodotto, ad esempio in vista di una data attività da fare in classe (o fuori), o di un argomento da cui prendere spunto per portare i bambini allo sviluppo di nuove abilità. In questi casi l'insegnante avrà interesse ad andare a colpo sicuro su determinate pagine e solo su quelle. A tale scopo sono state previste delle videate che funzionano come un indice per argomenti e che permettono di andare immediatamente su qualcuna delle mille trattazioni particolari che trovano posto in questo **TRENINO**. Ne parleremo un po' più avanti.

Per un verso o per l'altro, piccoli e grandi troveranno in questo prodotto qualcosa di più di una piacevole alternativa a lezioni e libri di testo: un amichevole (quanto raro) *vademecum* col quale cominciare a orientarsi su molti aspetti della vita pubblica italiana (e su molte parole tipiche della nostra vita pubblica) così come a coltivare una gamma davvero vasta di curiosità collaterali.

Questo **TRENINO** è stato infatti concepito – l'abbiamo già accennato – come un "motore" capace di innescare una variegata gamma di curiosità intorno alle istituzioni cittadine, alle sue articolazioni organizzative e, più in generale, alla cultura che c'è dietro una *polis* complessa.

A tale scopo il programma offre tutta una serie di "assaggi" che dovrebbero poi intrecciarsi con il vissuto reale della città in cui l'utente risiede, promuovendo forme di osservazione più attenta della città reale (e qualche riflessio-

ne su come funzionano le nostre città) e perfino preparando il terreno per iniziative che siano alla portata degli stessi bambini. L'idea è dunque che la tenue rappresentazione di Roma che si snoda di videata in videata aiuti a prestare attenzione ad aspetti della città reale, indirizzi l'attenzione, aiuti ad inquadrare, capire, elaborare il concetto, fissare nella mente.

Si noterà che presentiamo un ipertesto costruito con mezzi molto semplici. Lo abbiamo fatto in modo intenzionale, in modo che i bambini possano rapidamente oltrepassare la fase in cui si limitano a prenderne visione, comportandosi da utenti o lettori più o meno curiosi. Infatti il bello viene quando cominciano (e imparano) a modificare l'ipertesto togliendo, aggiungendo, provando a tradurre e perfino correggendo alcuni errori di ortografia che sono stati inseriti

di proposito¹. In effetti è davvero semplicissimo passare dalla “modalità utente” alla “modalità autore”, e la possibilità di modificare, togliere e aggiungere sa dare delle autentiche soddisfazioni non solo ai bambini o ai preadolescenti, ma perfino agli adulti (lo vedremo nel corso dei prossimi capitoli).

Tutto ciò è reso possibile non solo dal programma qui utilizzato, che – come molti già sanno, e altri potranno constatare – è particolarmente intuitivo, ma anche dalla scelta di assicurare più che sorprendere, di far sentire a proprio agio più che sollecitare un moto di ammirazione, così da gratificare il bambino che ha già acquisito una certa familiarità con il computer senza mettere in difficoltà

¹ Lo abbiamo fatto nelle videate n° 968 e 971 (le prime della sezione sul carnevale).

quello che ha appena cominciato a prendere confidenza con il mezzo.

Insegnanti e genitori hanno certamente bisogno di prendere a loro volta confidenza con le risorse dell'ipertesto e le sue linee guida. È bene che imparino loro stessi a modificare in vario modo il prodotto e mettersi in condizione di guidare il bambino o la classe all'introduzione di una intera gamma di trasformazioni, fino a realizzare, volendo, una versione personalizzata del prodotto.

Proprio per questo è stata predisposta, fra l'altro, la possibilità di depositare la versione personalizzata del prodotto in un grande archivio degli ipertesti scolastici e studenteschi che è stato aperto all'Università di Perugia e – fra l'altro – di prendere visione di altre versioni del medesimo prodotto che sono state realizzate in modi altrettanto artigianali.

L'impostazione di interventi più o meno organici è particolarmente consigliata per i più grandi, ad es. nel caso delle prime medie, perché il preadolescente scopre, in tal modo, la possibilità di immettere qualcosa – o molto – di suo nel prodotto, di vestire i panni del programmatore in modi plausibili (ma non per questo particolarmente impegnativi) e dunque di mettersi alla prova con successo a più livelli. La semplicità della “meccanica” di questo prodotto ampiamente collaudato è infatti tale da rassicurare sia docenti e genitori, sia bambini e preadolescenti.

Navigare, navigare fino quasi a perdere l'orientamento

Cominciamo ora a vedere più da vicino le varie ipotesi d'uso. L'impiego più intuitivo è la “navigazione”, ma ricordiamo immediatamente che la “navigazione” non funziona finché il bambino legge ancora con qualche difficoltà o lentezza, o non ha una buona dimestichezza con il mouse. Dobbiamo pertanto mettere in conto una fase esplorativa “normale” solo nel caso dei più grandi, quindi a partire dalla III o IV elementare (invece con i più piccoli sarà il caso di pensare, posto che lo si ritenga opportuno, ad occasionali navigazioni guidate).

L'esplorazione dovrebbe dare l'emozione dell'avventurarsi in un territorio sconosciuto e il gusto di perdersi nei meandri di un edificio decisamente ampio. Diciamo "perdersi" perché se si procede di link in link sulla base delle curiosità del momento, diviene poi virtualmente impossibile ripetere due volte il medesimo itinerario, e non mancano i casi in cui decisamente vale la pena di frugare².

In compenso l'esplorazione libera permette di scoprire l'utilità del simbolo  (una doppia freccia in rosso su fondo giallo che quasi ovunque figura in alto a destra), che introduce alla "spina dorsale" (o "colonna vertebrale") del programma. Infatti, se si clicca su  il computer fa comparire a video la rappresentazione delle principali tappe del percorso, denominate stazioni (per cui avremo una «Stazione

² Un solo esempio: Stazione della confusione > Regione > Per continuare > Curiosità > Così poco mi dici sul Lazio?

Centrale», una «Stazione delle curiosità», una «Stazione a quiz» e perfino una «Stazione della confusione») e qualche percorso alternativo, e forse anche l'utilità del simbolo costituito da una fogliolina verde (ma di questo parleremo più avanti).

Si noterà anzi una differenza tra le videate più vicine alla "spina dorsale" e le aree di nicchia dedicate a curiosità e approfondimenti diversi: le prime sono visibilmente più sobrie, più elementari delle altre, e lo sono di proposito, pensando al primo impatto con i più piccini.

Abbiamo detto che il **TRENINO** propone un percorso conoscitivo commisurato, in prima istanza, sul mondo mentale dei preadolescenti. Questo percorso ruota attorno all'istituzione Comune e alle sue principali articolazioni. Si parla dunque del Comune in generale e dei servizi che ogni amministrazione comunale predispone, salvo poi a

entrare nel merito di un Comune in particolare – quello di Roma – ed a spaziare su una varietà di aspetti collaterali: municipi, dati statistici, toponomastica, gemellaggi, vigili di quartiere, biblioteche e perfino storia della città.

In effetti contiamo di sorprendere i nostri giovani amici con le tante nicchie di approfondimento di settori particolari e persuaderli che nel **TRENINO** possono trovare una serie pressoché inesauribile di piccole curiosità (non tutto ma di tutto).

La sovrabbondante ricchezza di spunti dovrebbe certo suggerire l'idea della inesauribilità dell'oggetto proprio di questo ipertesto – la città di Roma – ma anche coltivare la curiosità e, al tempo stesso, rassicurare. Pensiamo infatti che di tanto in tanto al nostro giovane utente accadrà di pensare: “almeno questo lo so già”, e ci piace pensare che una simile constatazione non lo allontanerà dal CD

proprio in quanto altre volte gli accadrà di incontrare tematiche con le quali, invece, non ha ancora confidenza.

Dopotutto dobbiamo attenderci che il prodotto abbia modo di raggiungere anche preadolescenti ancora intimiditi dall'impatto con il computer, bambini e ragazzi non proprio brillanti e magari con problemi, e perfino bambini e ragazzi che, essendo arrivati in Italia da poco, potrebbero avere bisogno più di altri di percepire il lato amichevole e pacato di ciò che viene loro prospettato.

In compenso l'esplorazione mette talvolta l'utente in condizione sia di misurarsi con alcuni piccoli problemi (il "deragliament" del treno, la necessità di mettere in fila delle sillabe ammucciate in disordine), sia di pensare a una possibile lettera da indirizzare al Sindaco, sia di stampare e ritagliare, sia di cimentarsi nell'introduzione di qualche altro dato. Sono, queste, le forme più intuitive e immediate di interattività che il programma propone.

Aggiungiamo che l'esplorazione a ruota libera può essere consentita anche in classe (forse per non più di un quarto d'ora), a patto che poi l'insegnante chieda: "tu dove sei andato a finire?", "e tu cosa hai scoperto?", "ah, guarda, questo non l'avevo ancora visto nemmeno io" (e simili) e parta da lì per far capire che può ben essere il caso di avventurarsi senza scopo nel programma, a titolo di mera curiosità, specialmente a casa.

A sua volta la presenza delle stazioni si presta piuttosto bene per trasmettere l'idea che a volte, invece, bisognerebbe fermarsi un attimo per capire meglio, e anche per conferire una punta di plasticità in più all'eventuale esigenza di fare una pausa. Di conseguenza, ritornando ad esaminare il nostro **TRENINO**, avrà senso chiedere: "a quale stazione eravamo scesi l'altra volta? vi ricordate, bambini?" o anche: "E se ci fermassimo a questa stazione? Sì? Bene, allora scendiamo."

Possiamo anche osservare che la grande varietà di argomenti tende a impedire che uno possa fissar bene nella mente la vasta gamma di concetti e nozioni che viene gradualmente introdotta. Proprio per questo si è indugiato alquanto nel simulare una situazione di smarrimento anche quando l'utente prova in vari modi a ritornare sui suoi passi (il programma propone infatti più tipi di percorso all'indietro).

Annotiamo infine che la navigazione è sostenuta, fra l'altro, dalla frequenza con cui sono state proposte domande esplicite, come ad es. "perché?", "quali?", "ma allora...?", "vorrei saperne di più". In questo modo si è tentato di anticipare le curiosità latenti del bambino e di invitarlo a far suo il quesito.

Ci è sembrato, in questo modo (e con una varietà di altri accorgimenti), di consentire al nostro giovane utente

di sentirsi, come abbiamo detto, non spettatore ma interlocutore e di fare in modo che, mentre si misura con questo particolare ipertesto, il bambino si senta pienamente a suo agio e senza soggezione. Si è puntato perciò a ottenere che egli possa partecipare a una interazione amichevole e accogliente con il computer.

“Visite guidate” ed esplorazioni a tema

In alternativa alla “navigazione a vista” c’è la “visita guidata”. Una intera serie di risorse e accorgimenti permette al docente di individuare singoli temi trattati nel **TRENINO** senza doversi cimentare in una ricerca a tutto campo. Vediamoli uno per uno.

Una prima pista è fornita dal prospetto delle stazioni.

Come abbiamo già avuto modo di riferire, su quasi ogni videata è disponibile, in alto a destra, una icona di questo tipo:  (una doppia freccia in rosso su fondo giallo che quasi ovunque figura in alto a destra). Questo simbolo introduce alla “spina dorsale” (o “colonna vertebrale”) del programma: le stazioni, le fermate del trenino («Stazione

Centrale», «Piazza dei servizi», «Stazione delle curiosità» ecc.).

In questa stessa videata “architettonica” figura, a sinistra in basso, un albero visibilmente collegato al sistema delle stazioni. Cliccando sull’albero, lo si vedrà geminarsi e dar luogo a due metà. L’utente viene così invitato a decidere se osservare la metà di sinistra oppure la metà di destra. Orbene, ognuna di queste metà propone tante foglie, e ogni foglia indirizza verso un’area (una sub-trattazione) ben precisa.

L’area di destra presenta poche foglie di grande formato, l’area di sinistra molte foglioline piccole e numerate. Le foglie grandi indicano aree tematiche relativamente grandi: sono come altre porte con le quali andare ad esplorare altre aree dell’ipertesto. Invece le foglioline piccole indicano aree tematiche di nicchia, piccole curiosità, temi parti-

colari, possibili linee di approfondimento. Le une e le altre sono numerate. L'elenco degli argomenti che corrispondono a ciascuna foglia grande figura accanto al mezzo albero di destra; invece l'elenco degli argomenti che corrispondono alle varie foglioline piccole lo diamo qui di seguito.

- | | |
|---|------------------------|
| 1 Il Campidoglio | 15 I sette re di Roma |
| 2 Il Quirinale, Montecitorio,
Palazzo Madama, Palazzo Chigi. | 16 I sette colossi |
| 3 Il Viminale | 17 La lupa |
| 4 La Farnesina | 18 La ninfa |
| 5 Il Vaticano | 19 Il Fauno Luperco |
| 6 Forme di partecipazione | 20 La casa romana |
| 7 Metropoli | 21 Gli schiavi |
| 8 Gemellaggi | 22 I soldati romani |
| 9 Gonfalone | 23 L'Impero romano |
| 10 Voto, elezioni | 24 Le antiche terme |
| 11 Il Consiglio comunale | 25 La corsa dei carri |
| 12 Il Sindaco | 26 Colosseo (una foto) |
| 13 Gli Assessori | 27 Il Colosseo |
| 14 I sette colli | 28 Storia del Colosseo |
| | 29 La carrozzella |

30	Fontana di Trevi	44	Il Tevere
31	I robivecchi	45	La Democrazia
32	Carnevale	46	Mappa Istituzioni
33	Carnevale	47	Simboli della Repubblica: la bandiera
34	Carnevale	48	Simboli della Repubblica: lo stendardo
35	Carnevale	49	L'inno nazionale
36	Carnevale	50	Il Presidente della Repubblica
37	Canzone "Chitarra romana"	51	La Magistratura
38	Canzone "Roma nun fa la stupida stasera"	52	Pace
39	Toponomastica	53	I numeri romani
40	Numeri civici	54	I secoli
41	Vigile di quartiere	55	Alcuni dati statistici
42	Indirizzi Municipi		
43	Roma al Televideo		

A queste foglioline numerate si arriva, peraltro, anche per un'altra via: cliccando sulla fogliolina verde che figura quasi ovunque accanto al bottone .

Esiste anche una quarta scorciatoia. Quando il docente

che esamina il prodotto individua una trattazione più o meno ampia che gli può interessare (ad esempio per affinità con una tematica su cui ha intenzione di fare degli approfondimenti in classe), può anche identificare il numero della pagina su cui si ripromette di ritornare e annotarselo a parte.

Questa è la procedura da seguire. Per conoscere il numero della pagina è sufficiente cliccare sul tasto **F2**. Così facendo, infatti, si attiva una piccola icona di questo tipo:



Orbene, nella sezione orizzontale collocata sopra alle tre icone compare appunto il numero che identifica la pagina di volta in volta visualizzata.

Per ritornare su una determinata videata si deve, di nuovo, passare alla “modalità autore” (tasto **F2**) e cliccare sull'icona a forma di libro aperto. In tal modo si apre un menu a tendina: cliccare su **Vai a...** Così facendo si apre l'elenco delle videate con, sulla destra, una barra di scorrimento che permette appunto di portarsi sulla videata prescelta³.

Invitare i bambini a cliccare su singole aree serve dunque per andare a colpo sicuro su un certo gruppo di videate (dunque su una certa area dell'ipertesto) senza doversi ci-

³ Per “muoversi” sulla barra di scorrimento verticale si consiglia di usare non tanto il mouse quanto le risorse della tastiera (“pagina su”, “pagina giù” e frecce direzionali). Una volta individuata la pagina che interessa sarà invece opportuno cliccare su **Vai** con il mouse.

mentare in una ricerca che potrebbe essere anche lunga e distraente.

Se ad es. un docente di terza elementare volesse portare il discorso sulla nozione di “avanti Cristo”, la sezione pertinente del **TRENINO** potrebbe servire per presentare i dati di partenza e polarizzare l’attenzione dei bambini sulla specificità di un simile tema, per poi occuparsi dell’argomento e magari lasciar perdere l’ipertesto. In un caso del genere il prodotto informatico aiuterebbe a entrare in argomento, contribuendo a liberare energie e a favorire l’instaurarsi di una genuina curiosità intellettuale per il problema, ma non pretenderebbe di assolvere a compiti superiori.

Detto questo, però, è corretto ricordare che il nostro **TRENINO** si presta anche per usi un po’ più sofisticati: ad esempio per oggettivare un problema e, in una prima fase,

lasciare che i bambini si arrovellino per conto loro procedendo per tentativi ed errori, in modo da premiare chi perviene, poniamo, a sistemare gli anagrammi con cui si entra nelle singole mostre, a ritrovare la strada dopo il deragliamento, oppure a orientarsi un po' intorno alla corrispondenza tra organi costituzionali e palazzi nei quali questi organi hanno sede. Può anche capitare che qualche classe si presti per insistere un po' sull'attesa della soluzione, ad es. facendo incappare i bambini sul fattore di smarrimento verso la fine lezione, in modo che si possa poi riprendere l'argomento all'inizio della lezione successiva.

Andare di proposito su determinate pagine può dunque servire anche per generare qualche situazione di attesa che sia intonata alla curiosità dei bambini.

E ora divertiamoci a fare (e disfare)

Fare, disfare o addirittura “manomettere”. L’idea che vogliamo suggerire è che un prodotto come questo lo si può “lavorare” in molte, moltissime maniere. Ora illustriamo alcune delle tante possibili forme di trattamento e personalizzazione del **TRENINO**: alcune di quelle che ci sono già venute in mente (confidiamo infatti che la fantasia di docenti, genitori e bambini dia luogo anche ad altre modalità). In effetti, una volta entrati nell’idea che il prodotto si può modificare e personalizzare, rimane soltanto da scegliere tra modi più o meno impegnativi – e creativi – di intervento.

Più si è grandi e più si è attrezzati per accettare la sfida,

ma far fare l'esperienza della manipolazione è importante per tutti perché, dicevamo, ciò permette di non sentirsi esageratamente subalterni rispetto al prodotto.

In ogni caso è relativamente facile “mettere le mani” su questo **TRENINO**. Si deve prima di tutto passare dalla “modalità utente” alla “modalità autore”, e lo si fa pigiando il tasto **F2**: non si richiede altro! Per di più, una volta effettuata qualche modifica, sarà possibile sia neutralizzare le modifiche apportate, sia salvarle⁴ e dar luogo a una versione personalizzata del **TRENINO** che differisca poco o molto da quella originale.

Come procedere per modificare qualcosa?

⁴ Come sempre, infatti, a fine sessione la macchina ci chiede che cosa vogliamo fare delle modifiche introdotte, se vogliamo salvarle oppure no. **Notabene:** per conservare le modifiche introdotte dal bambino si richiede di salvare il **TRENINO** sul disco fisso (utilizzando la funzione *Salva con nome*) e di dargli un nuovo nome.

Possiamo desiderar di modificare un testo cancellandolo, cambiando qualche dettaglio, traducendo qualche parola o frase, cambiando colore, ingrandendo o rimpicciolendo la scritta ecc. Tutto ciò si fa, per così dire, in tre sole “mosse”.

PRIMA MOSSA: portarsi con il mouse sul testo e cliccare tre volte. Così facendo comparirà l’asticella verticale lampeggiante tipica dei programmi di videoscrittura, e a quel punto possiamo già cominciare a lavorare sui testi (digitare qualcosa, oppure cancellare, andare a capo e simili).

SECONDA MOSSA: per interventi d’altra natura (es. modificare il colore⁵ di un breve testo, o dello sfondo di un qualunque rettangolino che compare sul monitor) si richiede, di nuovo, di posizionare il mouse sul campo di testo e cliccare con il tasto destro (del mouse). Tanto basta per attivare l’opzione preferita: una tra molte.

⁵ Da notare che, se si va sull’opzione “colore”, una volta effettuata la scelta, si deve poi cliccare sul rettangolino posto in alto a sinistra del pannello dei colori.

TERZA MOSSA: portarsi su un qualunque rettangolino, bottone o campo di testo, tenere pigiato il tasto destro del mouse e spostare il mouse: salvo rari casi, tanto basta per spostare il singolo oggetto grafico in altra parte del monitor.

Con queste tre semplici procedure è possibile attuare una gamma davvero vasta di interventi diversi.

Ora però andiamo a cliccare sull'icona "martello più giravite". Come si vede, compare tutta una serie di altri comandi importanti: "crea pagina", "cancella pagina", "crea bottone", "crea campo di testo", "disegna" e altri ancora.

In particolare il comando "crea bottone" ha dodici opzioni corrispondenti a dodici tipi diversi di bottone. Una volta creato un bottone, è sufficiente posizionarsi su di esso con il mouse e cliccare con il tasto destro del medesimo per modificare la resa grafica del bottone (o, eventualmente, per cancellarlo). Invece il comando "crea campo di testo" è importante perché permette di generare sempre nuovi rettangolini nei quali poi scrivere.

AMICO è un programma che ha il pregio della semplicità, e pensiamo che lo dimostrerà la pratica più ancora di quel che stiamo scrivendo su queste pagine. In effetti è facile apprendere e affinare la tecnica di manipolazione di un ipertesto realizzato con AMICO, anche se si richiede pur sempre un po' di applicazione (infatti provare un po' maldestramente ad usare una determinata funzione è pur sempre tutt'altra cosa che conoscere bene un intero gruppo di procedure!).

Rimane però l'esigenza di avere/farsi delle idee su ciò che potrebbe essere il caso di fare, oltretutto di proporre ai bambini, e ogni modalità ha la sua logica.

Diversarsi a cancellare, per esempio, serve per prendere confidenza con il mezzo, per smitizzarlo e per non sentirsi tagliati fuori. Molto dipende, come sempre, dall'età, però

rimane che un simile esperimento può ben risultare esaltante.

Oppure imparare a **stampare** determinate pagine: ad es. quelle sui Municipi (che troverete nel Museo delle attrazioni, Seconda Mostra) o quelle sul Colosseo (Museo delle attrazioni, Terza Mostra). Stampare permette di lavorare poi sul cartaceo e risolve qualche problema quando per una intera classe sono disponibili solo pochi computer. Inoltre stampare con una stampante laser in bianco e nero istituisce per i bambini la possibilità di provvedere loro a colorare. E non dimentichiamo che ciò rende anche possibile portare alcuni fogli a casa, mostrarli ai genitori ed eventualmente immettervi alcuni dati. Mani più esperte potranno provvedere poi a passare il foglio allo scanner e immettere l'immagine (così come, per esempio, una foto del bambino o della classe) in un dato punto dell'ipertesto.

Sistemare l'ortografia. Andiamo sulla sezione CARNEVALE della Terza Mostra. Nel caso delle prime due videate, è facile notare che il testo presenta svariati errori di dattilografia: un po' troppi per essere casuali. Sono lì perché il docente possa, se e quando lo riterrà opportuno, lasciare ai bambini il piacere di notarli, ed eventualmente di tentare la strada della correzione a video, da effettuare sulla base delle istruzioni che abbiamo richiamato nelle pagine precedenti.

Tradurre. Dato che a scuola si studia una lingua straniera e quasi sempre in classe c'è qualche bambino proveniente da altre aree linguistiche, può essere desiderabile tentare qualche traduzione cominciando magari da parole isolate (anche soltanto "indietro") per poi procedere alla traduzione di brevi frasi e infine, con i più grandi, di qualche videata non troppo complessa.

Supponiamo che si voglia provare a tradurre tutte le parole del *Glossario* (l'ultima delle nostre stazioni). In questo caso c'è una difficoltà: quelle parole sono attive, cliccando si va a finire su altre pagine.

Per poterle riscrivere in un'altra lingua suggeriamo la seguente procedura:

- pigiare il testo **F2**,
- portarsi con il mouse sulla parola da tradurre, e cliccare con il tasto destro del mouse,
- cliccare su **Etichetta**,
- cliccare su **Inserisci**.

Così facendo si apre un riquadro con il testo da tradurre e si procede a modificarlo come se si stesse usando Word.

Alla fine, cliccare su OK. Non serve altro.

Si noti: può essere lo stesso insegnante di lingua straniera a desiderare di far tradurre qualcosa. Infatti rispetto ai consueti esercizi, questa è una formula più gratificante e in qualche misura creativa, che combina lo sviluppo di

competenze linguistiche con l'acquisizione di una certa familiarità con un tipo particolare di programmazione ipertestuale.

Aggiungere altri dati. La sezione sui Municipi di Roma ha una componente cartografica. I bambini potrebbero essere incoraggiati ad immettere qualche altro dato sul conto del quartiere in cui è collocata la scuola, segnalando ad es. il parco, lo stadio o un edificio rappresentativo.

Abbiamo dato un esempio di questo procedimento nella sezione sull'origine dei nomi delle altre regioni italiane (ci si arriva partendo dalle foglie grandi dell'albero). Se si va sulla regione Lazio, si può poi continuare a cliccare e si vedono successivi ingrandimenti.

Analogamente nella sezione Municipi è pensabile di creare una successione di ingrandimenti che portino alla scuola (o, in ipotesi, all'abitazione di ciascun bambino): si tratta di

un procedimento non semplicissimo, ma nemmeno troppo difficile.

In tal modo la cartina originaria presenterebbe dei meri bottoni attivi cliccando sui quali si arriva poco a poco dove si vuole.

In una quinta elementare può essere particolarmente attraente associare alla costruzione di un percorso a bottoni sovrapposti qualche approfondimento in materia di scale e cartografia.

Aggiornare alcuni dati, ad esempio i dati statistici che vengono presentati nella Prima Mostra.

Riferire a un altro comune. Non c'è solo Roma al mondo, e non c'è bambino che non sia stato anche in altre città, spesso più piccole. Anche questa può diventare una bella opportunità per le quinte o le prime medie. Ogni alunno potrebbe infatti divertirsi ad abbinare a ciò che riguarda Roma una serie di altri dati riguardanti la città con-

siderata. Per esempio: a Roma il Comune ha sede al Campidoglio, ma in quest'altra città o paesino qual'è la residenza municipale? Si può inserire un indirizzo, oppure una foto con didascalia, oppure si può annotare che in questo paesino non ci sono né "municipi" né circoscrizioni.

Documentare gli esiti di una visita. Supponiamo che la classe (o il bambino) vada al Campidoglio, al Colosseo, a San Pietro, al Municipio del proprio quartiere o in un qualunque altro luogo significativo.

Potrebbe desiderare di associare alle pagine pertinenti una o più foto, ovvero una breve narrazione o sue considerazioni sull'argomento. Se poi il bambino è stato, poniamo, al Pantheon (di cui qui non si parla), potrebbe desiderar di creare una o più pagine dedicate.

Con la stessa logica può essere appropriato documentare la visita che la classe riceve da parte di un vigile urba-

no o di qualche altra figura pubblica, e così pure immettere nell'ipertesto la documentazione di un'attività, una ricerca, uno spettacolo, una mostra ecc.

Lavorare sulle foglioline. Segnaliamo ora la possibilità di destinare qualche fogliolina proprio alla segnalazione delle sezioni nelle quali l'ipertesto è stato modificato e personalizzato dalla classe o dal singolo.

A tale scopo si potranno destinare a questo nuovo compito alcune delle foglioline esistenti o, meglio ancora (molto meglio, perché altrimenti alcuni collegamenti andrebbero persi), generare altre foglioline e, magari, attribuir loro un colore differente.

Inoltre? Ci fermiamo qui, lieti se singoli docenti vorranno farci sapere cos'altro hanno inventato.

Confrontarsi. E già che parliamo di docenti, vogliamo accennare a un problema ricorrente: "Noi nella nostra clas-

se facciamo così. E da voi? Tu, per esempio, che uso fai del **TRENINO?**”

Questo tipo di discorsi decolla raramente. Eppure un modo per dare risposta a simili domande ci sarebbe. È stato predisposto un sito web dedicato, www.iltreninodellafantasia.com, che tra l'altro serve appunto per mettere in contatto i docenti che utilizzano il prodotto. Inoltre esiste un sito web, www.lifu.unipg.it/archivio-ht/, dal quale si accede già a un buon migliaio di ipertesti prodotti da studenti scolastici e universitari, nel quale è possibile depositare il frutto del proprio lavoro di libera rielaborazione e lasciarne traccia.

Anche questo ha la sua importanza, dato che così spesso il lavoro fatto in classe si disperde irreparabilmente nel giro di pochi anni e non lascia traccia di sé se non nella mente e nel cuore di alcuni dei suoi protagonisti.

Giocare con il **TRENINO**

Non abbiamo particolarmente insistito sulla dimensione ludica del lavoro sul (e con il) **TRENINO** per far risaltare la distanza rispetto ai prodotti informatici che trattano il bambino come uno spettatore, quasi che stesse guardando l'ennesimo cartone animato. Per questo ci siamo imposti una sostanziale sobrietà ed abbiamo escluso il sonoro, privilegiando piuttosto il momento dello spazio per operare e della sorpresa.

Qua e là figurano però anche momenti più lievi, come quando il **TRENINO** deraglia o quando si tratta di ricomporre alcune parole a partire da un mucchietto di sillabe, sforzo che viene premiato dalla comparsa della parola "magica": quell'"*apriti Sesamo*" che funge da biglietto per visitare le

mostre. Un altro gioco lo trovate nell'area "Divagazione sul tempo" (ci si arriva, tra l'altro, a partire dalla decima foglia grande)⁶: è un esercizio su come trovare la corrispondenza tra anni e secoli.

D'altra parte è fin troppo ovvio che l'accorgimento in grado di sorprendere i più piccoli non produce effetti analoghi sui più grandi, e viceversa.

Pensando ai più grandi vogliamo aggiungere che bisognerebbe evitare di suggerir loro l'idea che il **TRENINO** va bene solo per i più piccini in quanto, al contrario, solo loro possono concedersi il lusso di "manometterlo" a dovere. Semplicemente accade che certe componenti dell'insieme (e non solo uno dei due libretti) siano pensate non per loro ma per i più piccini.

⁶ Di "foglie grandi" e "foglie piccole" abbiamo parlato a pp. 35-37.

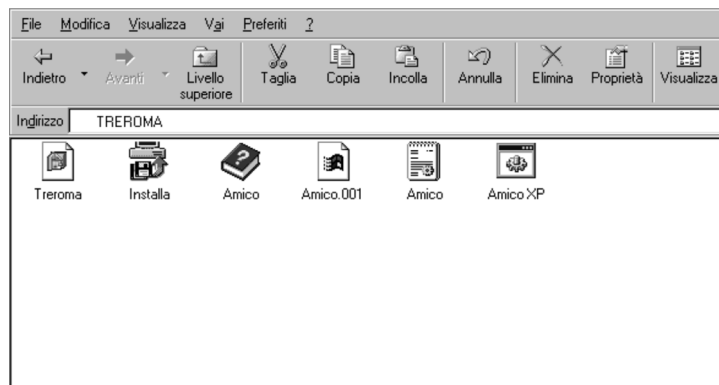
E, per finire, due parole sul CD

Questo **TRENINO** è stato realizzato con il programma *AMICO*, e precisamente con *AMICO3*: un software elaborato e distribuito dalla società GARAMOND di Roma (costituisce una versione semplificata di *TOOLBOOK*, della ASIMETRIX).

Per gentile concessione della GARAMOND, il nostro CD include anche *AMICO3*, vale a dire il programma con cui è stato realizzato il **TRENINO**. È grazie a questa risorsa che si potrà passare con tanta facilità dalla “modalità utente” alla “modalità autore”.

Il CD va installato, ovviamente. Consigliamo anzi di incominciare col copiare l'intero contenuto del CD in un'apposita cartella del vostro computer (a questo scopo si usa la funzione *Salva con nome*).

In ogni caso per installare *AMICO3* si richiede di fare clic sull'icona *INSTALLA*, che è la seconda della serie, come si può vedere da questa immagine:



Ed ecco un ingrandimento:



Se l'installazione di *AMICO* è andata a buon fine (come di solito accade), la prima icona – quella recante la scritta *Treroma* – dovrebbe assumere la configurazione che ha qui sopra, e ciò attesta appunto che il programma è stato correttamente installato.

Imprevisti?

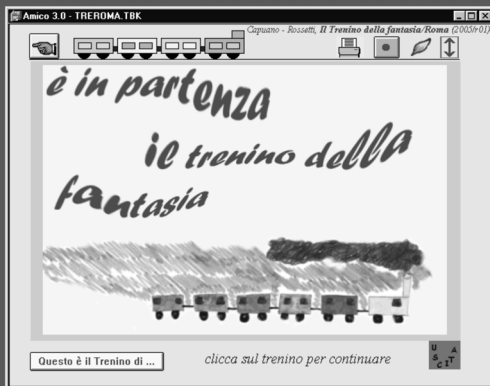
Gli imprevisti possono sempre capitare, ed è corretto prendere in considerazione qualcuno dei possibili imprevisti.

Non è un imprevisto, quanto meno, il fatto che il **TRENINO** non giri sui computer del tipo *MAC* (o *IMAC*) della *APPLE*. Infatti questo prodotto è predisposto per essere utilizzato sui PC in ambiente *WINDOWS*. Non per nulla compare in più punti questa etichetta:

per WINDOWS®

Ciò significa appunto che la funzionalità del prodotto è garantita per *WINDOWS*, ma non anche per altri sistemi operativi.

Potrebbero emergere problemi di risoluzione, potrebbe cioè accadere che il programma risulti miniaturizzato press'a poco così:



In tale ipotesi si deve ovviamente intervenire sulla “risoluzione video” (pannello di controllo > schermo > risoluzione). Infatti la risoluzione più adatta per il **TRENINO** è 800 x 600 pixel (o, meglio ancora, è 640 x 480). Una volta ottenuta la risoluzione desiderata non resterà che confermare la scelta con il consueto OK.

Ricordiamo infine che, quando si opera in ambiente **Windows XP®**, può accadere che non si riesca a lanciare il programma. Il rimedio c'è. Consiste nel lanciare non il file **Treroma**, ma il file **Amico 3.0**, passando attraverso **Start > Programmi > Garamond > Amico 3.0**. Arrivati a questo punto si tratterà di cliccare sull'icona dischetto (**File**) e selezionare l'opzione **Apri**. Cercare quindi il file **Treroma** nel drive e nella directory in cui è stato collocato e lanciarlo. Ulteriori difficoltà non dovrebbero essercene.

Ora che il TRENINO funziona a dovere...

Giunge così il momento dei saluti.

*Buon divertimento o buon lavoro? L'importante, lo sanno tutti, è di non concepire il lavoro come una cosa incompatibile con il divertimento e viceversa. In ogni caso con questo **TRENINO** si è provato a costruire una integrazione funzionale tra curiosità ed aspirazione a mettere un po' d'ordine fra le idee (e le parole: cioè l'aspirazione a capire). Sembra che questa conciliazione tra aspirazioni diverse riesca meglio ai più piccini, e forse è vero, ma quale adulto può veramente dire di aver gettato la spugna una volta per tutte e di non volerci nemmeno provare a riconciliare i due momenti?*

*Ci auguriamo che questo **TRENINO** possa rivelarsi un fattore di integrazione a più livelli: integrazione con e nella città, integrazione all'interno della classe, integrazione tra scuola e ambiente familiare. Perché infine dovrebbe essere a casa che i bambini e i preadolescenti si soffermano più a lungo sul prodotto, sia per navigare che per effettuare interventi anche ampi di personalizzazione non senza coinvolgere di tanto in tanto i genitori e altri adulti.*

*A tutti desideriamo ricordare che editore e autori sono interessatissimi a conoscere le valutazioni di chi userà questo **TRENINO** e, a maggior ragione, i risultati raggiunti da chi dovesse dedicare delle energie alla sua personalizzazione.*

MCC – LR