

# Ritorna Mediaexpo: laboratorio e creatività

“Incontriamoci a Mediaexpo” è il motto dei docenti che si danno appuntamento nei tre giorni della manifestazione. Lì si conoscono “de visu” persone che da tempo collaborano via web con progetti, siti, blog. A Mediaexpo è nato il sito [www.vbscuola.it](http://www.vbscuola.it). Nata per far fronte alle molte esigenze formative dei docenti, la mostra-convegno fa esplorare le opportunità didattiche di alcuni software, ne presenta di nuovi, mostra siti per bambini e ragazzi, games per consolidare l'apprendimento. Raccoglie e diffonde opere multimediali interattive create da docenti, già tarate ai livelli dei programmi delle strategie. Nel corso delle dodici edizioni si sono affrontate varie applicazioni: siti, blog, software semplici, linguaggi di programmazione, open source, laboratori linguistici, L.I.M., tappeti multimediali, strumenti per l'accessibilità, e-book, robotica e domotica. Autori informatici famosi arrivano a Mediaexpo: per tre giorni tengono laboratori per le scolaresche (a cui i docenti possono assistere), e fanno formazione per gli insegnanti. Inoltre la rassegna sensibilizza le famiglie al buon uso delle tecnologie promuovendo atteggiamenti consapevoli, vigili e propositivi. La manifestazione si è poi aperta all'educazione scientifica in genere: docenti e ragazzi utilizzano programmi simulando esperienze virtuali, usando sensori stereomicroscopi. Da due anni a questa parte inoltre si è dato spazio a tutto quanto riguarda esperienze concrete, sollecitando la creatività attraverso i vari linguaggi. Ecco perciò presenti non solo scuole ed autori multimediali, ma anche scrittori, associazioni ed enti del territorio, musei, ASL, università. Nel 2009 si è aperta una collaborazione con il dipartimento di fisica dell'Università di Udine, che ha animato laboratori per alunni da 5 a 19 anni, anche con la mostra GEI (Giochi, Esperienze, Idee), strumenti per divertirsi e imparare. Si è ospitata anche la microeditoria italiana, rappresentata da dodici Case editrici con testi e grafica di alta qualità.

Nelle tre giornate c'è un via vai di classi di ogni ordine di scuola, di insegnanti, di curiosi, di famiglie. Ingresso e attività sono gratuiti grazie all'opera senza oneri di tutti, animatori e formatori. USB alla mano – o tramite cd – ognuno può acquisire ciò che vuole. Così si creano relazioni fra chi è esperto e chi lo è di meno, fra pari, fra generazioni. L'I.C. di Trescore Cremasco, che organizza Mediaexpo, crea – durante l'anno scolastico – alcuni incontri per approfondire i software presentati al convegno. Stupisce la varietà delle presenze, le scuole espongono buone prassi, gli studenti degli istituti superiori si trasformano in tutors per i più piccoli. Qui un vulcano erutta per il cocktail chimico: là un gruppo “gioca la storia” sul tappeto multimediale, in un'aula bimbi di otto anni creano oggetti virtuali tridimensionali al computer. C'è chi fa una visita virtuale a un'oasi protetta o naviga sulle tracce di Marco Polo, chi si diverte con fiabe interattive o videogame a base di calcoli e regole matematiche. C'è chi taglia e incolla o chi esplora farfalle e api. Poi nel pomeriggio le classi se ne vanno e lo spazio è dedicato agli adulti. Principalmente insegnanti, dei quattro ordini di scuola, tutti insieme a cimentarsi con nuove

conoscenze, a confrontarsi sulle strategie, a scambiarsi esperienze e prodotti. Grazie agli sponsor, le scuole selezionate o i formatori sono ospitati dall'organizzazione, consapevole della ricchezza di queste presenze.

Quest'anno la XIII edizione sarà nei giorni 4, 5 e 6 novembre presso il Dipartimento a Crema dell'Università agli Studi di Milano. Sul sito [www.mediaexpo.it](http://www.mediaexpo.it) apparirà il programma entro la fine di settembre. Ma per far vivere questa bellissima piazza di scambi scuole, enti ed autori sono invitati a proporre le proprie esperienze o ipotesi laboratoriali/formative entro il 28 giugno 2010 scrivendo a [ic.trescore@libero.it](mailto:ic.trescore@libero.it).

Tullia Guerrini Rocco