

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. 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 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.

Tullia Guerrini Rocco