



**TEMA**

# Studiare la storia producendo un video

**Intervista all'insegnante di lettere e agli studenti della  
2B informatici dell'ITSOS Marie Curie**

**Pierfranco Ravotto**

[pierfranco.ravotto@gmail.com](mailto:pierfranco.ravotto@gmail.com)

Tornare all'ITSOS è per me sempre un piacere. Vi ho insegnato per 27 anni; conosco ogni angolo, ritrovo tante amiche ed amici fra il personale non insegnante e fra i docenti. Quindi ogni occasione per tornare al Marie Curie di Cernusco sul Naviglio è buona.

Questa volta l'occasione è quella di vedere un video che gli studenti di una seconda (indirizzo informatico) hanno preparato con la loro insegnante di lettere, Matilde Olivieri, una collega che non conoscevo, perché arrivata solo di recente.

Matilde non è un'esperta di tecnologie, anzi sostiene di essere parecchio in difficoltà. Ma non ha paura di avviare un lavoro in cui gli esperti (dal punto di vista delle tecnologie) sono gli studenti. *"Mi fido dei ragazzi – dice – quando parlano 'strano' faccio finta di capire"*.

Parlare strano è ragionare di Giga e di Mega, di AVI e Mp4, di frame e di sincronizzazioni. Ma nessun problema, perché di questo se ne intendono i ragazzi, e non tanto perché sono iscritti ad informatica – sono solo al secondo anno – quanto perché, come dice GianFrancesco, *"ho in mano un computer da quando avevo tre anni"*.

All'ITSOS ci sono classi che partecipano al progetto Generazione web, ma la 2B non è fra quelle. Ci sono comunque studenti che il netbook lo hanno ugualmente in cartella, in tasca molti hanno uno smartphone. E hanno una lunga consuetudine con i videogame.

Matilde mi racconta che l'idea le è venuta proprio dall'analogica consuetudine di suo figlio con i videogiochi, in particolare con



Fig. 1 - La professoressa Olivieri con la 2B informatici

Un gioco – ormai un po' vecchiotto, mi dicono gli studenti – ambientato nell'Alto medioevo, quel periodo che va dalla caduta dell'impero romano (476 dc) all'anno 1000, o secondo altri al 1066. *"Periodo difficile da capire da parte degli studenti - dice la prof - perchè sono tanti gli elementi che occorre connettere"*. E allora perché non partire proprio da Age of empires?

E così ecco quattro ore dedicate, in laboratorio di informatica, ad una

partita divisi in squadre. Per prendere confidenza con il gioco che molti non conoscevano, ma anche per fare un ragionamento sulle strategie; per esempio la riflessione sulle cause della sconfitta: "non avevamo fortificato".

Poi lo studio teorico del periodo e la definizione dell'obiettivo: realizzare un video. Per farlo la classe è stata divisa in 4 gruppi:

- la mappa e gli spostamenti dei barbari,
- le invasioni barbariche,
- l'economia curtense,
- i monasteri.

Ogni gruppo doveva individuare i concetti da raccontare, progettare le animazioni per farlo, scrivere le didascalie, scegliere la musica ... e poi procedere alla realizzazione concreta.

Ogni gruppo aveva un coordinatore, responsabile del lavoro e interfaccia con la docente. *"Mi riferivano anche sulle difficoltà tecniche – mi dice la professoressa Olivieri – ma quelle lascio che le risolvessero loro. Io li indirizzavo sugli aspetti più propriamente storici".*



Fig. 2 - Una scena del video, per cui è stato utilizzato un ambiente realizzato con Age of Empires.

Forse è bene, prima di andare avanti con il resoconto della chiacchierata con la classe, che io dica qualcosa sul filmato che mi hanno fatto vedere. C'è una prima parte in cui su una cartina dell'Europa vengono mostrati i movimenti delle diverse popolazioni barbariche. Questa parte è stata realizzata sostanzialmente con PowerPoint usando le animazioni del programma per mostrare gli spostamenti dei diversi popoli e salvando poi il tutto come video.

Nella seconda parte, vengono mostrati scenari animati tratti da Age of Empire: dalle battaglie alla vita quotidiana, con i diversi tipi di insediamenti abitativi. Qui le animazioni del videogioco sono state catturate con Camtasia. Ma attenzione: quegli scenari gli studenti hanno dovuto realizzarli, utilizzando gli oggetti disponibili nel gioco. E qui era importante il ruolo della docente. Per esempio: *"all'inizio avevamo fatto delle cinte murarie troppo massicce, la prof ci ha fatto notare che non corrispondevano alle fortificazioni dell'epoca"*. Oppure: *"un monastero come ci serviva non c'è nel gioco. Avevamo a disposizione solo una chiesa non molto adatta e allora l'abbiamo messa un po' sullo sfondo con in primo piano gli orti e le diverse attività"*.

L'organizzazione in gruppi con un coordinatore ha funzionato. In alcuni casi il gruppo ha lavorato tutto insieme; in altri casi il coordinatore ha assegnato compiti diversificati ai componenti: *"A uno ho detto di occuparsi delle date, ad un altro degli spostamenti dei barbari, un terzo doveva scrivere le didascalie"*. I gruppi, mi dicono, hanno lavorato un po' in classe e un po' a casa, incontrandosi di persona o comunicando in vari modi: *"Ci siamo parlati su Facebook. Io sono stato a casa, in malattia, una settimana ma siamo riusciti a lavorare lo stesso"*.

Chiedo quanto tempo è stato dedicato al progetto; molto meno di quanto mi aspettassi: *"Due settimane in tutto. In classe abbiamo dedicato 5 ore, più 3 dell'insegnante di informatica, compresa la fase iniziale di gioco. Poi abbiamo lavorato a casa. Soprattutto sabato e domenica"*. *"Se avessimo avuto più tempo il prodotto avrebbe potuto essere migliore"*.

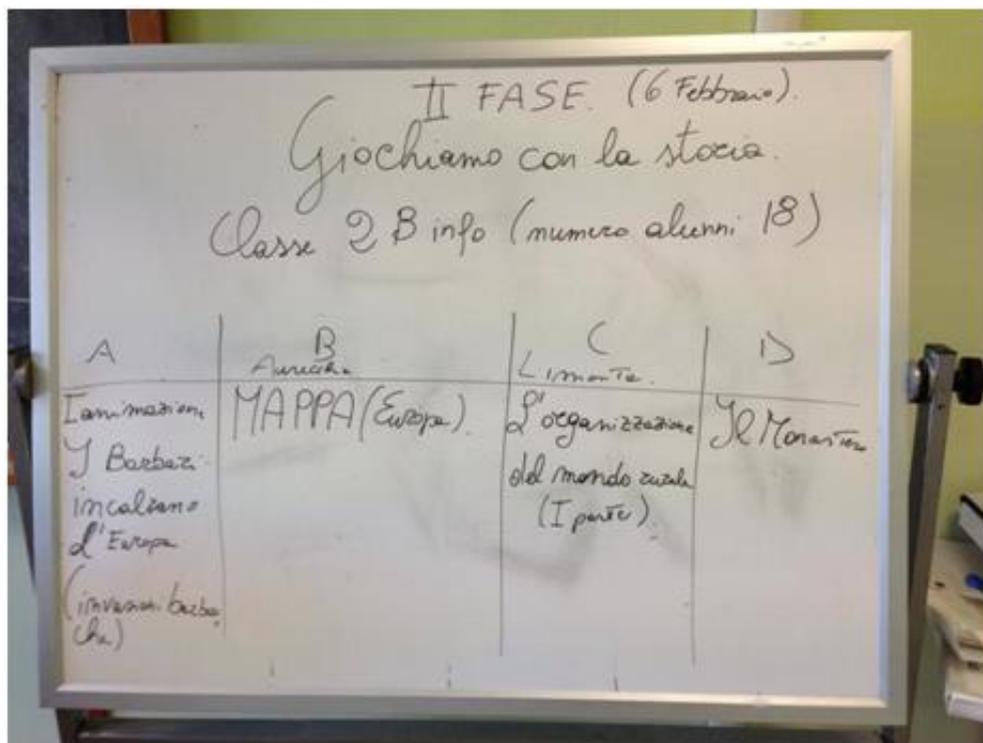


Fig. 3 - Organizzazione del lavoro. Può essere utile anche una lavagna tradizionale, ma è opportuno fotografarla con un cellulare per tenere documentazione.

Quando chiedo agli studenti cosa gli è piaciuto di questa attività, Gian-Francesco mi risponde sicuro: *“La cosa più divertente è stata risolvere i problemi”*.

Di problemi, in due settimane, ne hanno affrontati – e risolti – tanti. Riporto in ordine sparso alcuni di quelli di cui mi hanno parlato, che si aggiungono a quelli che ho già raccontato:

- *“C’era il problema del peso del video. lo spazio di upload sulla piattaforma è limitato ... abbiamo deciso di trasformarlo da AVI in MP4”*.
- *“Bisognava che il video non fosse troppo lungo perchè rischiava di diventare noioso. Per questo, e per la questione del peso, abbiamo scelto di tagliare due frame su tre. Ma con questo l’animazione della mappa diventava troppo veloce e a scatti”*.
- *“Per la musica c’era il problema del copyright, dovevamo rispettare il diritto d’autore. Allora siamo andati su Jamendo, un sito di mu-*

*sica free. Per mezzo dei tag si può selezionare il tipo di musica che interessa, o lo strumento”.*

- *“Assemblare i diversi video non è stato facile. Un gruppo aveva usato una formattazione differente e abbiamo dovuto rifarlo”.*
- *“Abbiamo usato PowerPoint, Galdway e Hipercam che sono gratuiti, Camtasia che è a pagamento ma c’è una versione di prova con validità di 30 giorni”.*
- *“Non è stato facile temporizzare il PowerPoint, abbiamo dovuto realizzare manualmente gli spostamenti e poi per gli effetti di dissolvenza ...”.*
- *“La sincronizzazione ...”.*

Si parla tanto di Didattica delle competenze. Ecco: è questa. La competenza è, secondo le definizioni europee<sup>1</sup>, la capacità di usare conoscenze, abilità e attitudini in situazioni concrete, di lavoro o di studio per raggiungere risultati. E quindi, per far acquisire agli studenti competenze occorre metterli in situazioni concrete in cui debbano raggiungere un risultato utilizzando una pluralità di conoscenze, abilità e attitudini (o capacità personali, sociali, metodologiche).

E’ quello, mi sembra, che ha fatto la collega con i suoi studenti. Ha fornito loro una serie di conoscenze specifiche (una serie di “contenuti” sul medioevo) e ha proposto loro un compito “vero” – un video da mettere in rete – invitandoli a sfruttare tutte le loro conoscenze e abilità utili (di musica, di diritto – il copyright -, di tecnologia, ...) ma anche le loro attitudini relative ad assunzione di responsabilità, creatività, capacità di lavorare in gruppo, esercizio di leadership, ricerca di informazioni.

Ha lavorato sulle competenze e ha anche raggiunto specifici obiettivi contenutistici disciplinari, perché *“l’alto medioevo non lo dimenticheremo più”.*

E, in questa attività – mi dice – ha avuto *“una sorpresa, perché ragazzi spesso scolasticamente in difficoltà, si sono dedicati al lavoro con serietà, costanza e competenza”.* Forse, aggiungo io, perché in questo

<sup>1</sup> Secondo la Raccomandazione sulle competenze chiave, la competenza è “una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini adeguate per affrontare una situazione particolare”; secondo EQF è “la comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale”; secondo eCF è “un’abilità dimostrata di applicare conoscenza, skill ed attitudini per raggiungere risultati osservabili”. Si noti che il termine “attitudini” (aptitude, nella versione inglese) non va inteso come attitudini naturali quanto come “atteggiamenti” o “capacità personali”.

caso si chiedeva loro di svolgere un ruolo attivo, di utilizzare le proprie passioni, di mettere in gioco le proprie attitudini, cosa che spesso la scuola dimentica di fare.