

The logo consists of a dark green speech bubble shape with the word "TEMA" written in white, bold, uppercase letters inside it.

TEMA

La Benevento Longobarda diventa hi-tech e multimediale

Biagio Prisco, Domenico Zampelli

I.I.S. "G. Alberti" – Benevento

biagio.prisco@gmail.com

Studenti e prof insieme a caccia delle bellezze nascoste di una città da trasformare in website, app e libro fotografico.

Il fascino di un'epoca storica che ha visto Benevento assurgere ad un ruolo da protagonista rivive in un fortunato progetto che coniuga ricerca storica e nuove tecnologie, e che vede protagonisti gli alunni dell'Istituto di Istruzione Superiore "G. Alberti" di Benevento diretto dal D. S. Silvana Barricella e guidati dal prof. Biagio Prisco, docente di matematica con la passione per le nuove tecnologie. Il progetto, che si è concretizzato nella costruzione di un sito web, un'app, un libro fotografico e un e-book, è il segno di come gli studenti hanno incontrato il mondo longobardo e lo descrivono secondo il loro linguaggio fino a farlo diventare un pezzo di social network con la realizzazione di una [pagina Facebook](#) specifica e l'utilizzo degli strumenti di comunicazione a loro più cari quali *WhatsApp*.

Il lavoro di ricerca ha portato alla costruzione di un [sito web](#) i cui contenuti sono stati riorganizzati in un suggestivo libro fotografico da cui è stato prodotto anche un [e-book](#). Le pagine sono dotate di qr-code per cui

sfiandole con uno smartphone con un qr-reader si è automaticamente proiettati sulla pagina del sito relativo al monumento. E sempre in riferimento ai monumenti, gli alunni hanno lavorato anche in prospettiva, "ripulendo" le bellezze storiche da ciò che in alcuni casi ne deturpa la piena fruibilità, come insegne e manifesti. Per le esigenze degli ipovedenti le pagine sono state anche corredate di file audio.



Figura 1 – Il gruppo di lavoro alla presentazione dei risultati.

Il progetto oltre a rappresentare un'esperienza didattica formativa ed innovativa, accolta in maniera entusiastica dai ragazzi che si sono sentiti da subito partecipi di un lavoro importante, ha non solo spinto verso un rinnovato interesse per la storia locale, ma anche determinato importanti ricadute didattiche sia nelle materie umanistiche che in quelle tecnologiche..

Un progetto vissuto anche nel segno del collegamento e del gemellaggio fra *Longobardia maior* e *minor*, e che ha visto un gruppo di alunni recarsi in visita, in un viaggio di istruzione, a Cividale del Friuli, sede del primo ducato istituito dai Longobardi in Italia.

Sono stati censiti e catalogati tutti i reperti longobardi della città. Il prodotto finale è un sito web multilingua con una mappa dettagliata del-

la Benevento Longobarda e con collegamenti interattivi sui singoli punti di interesse presenti sulla mappa. Ad ogni collegamento corrispondono fotografie originali, filmati, informazioni storiche e culturali. Ma, punto di eccellenza del progetto, è stata la produzione di un'app che è stata presentata, tra l'altro, a Città della Scienza nel corso della manifestazione "3 giorni per la scuola". Nell'occasione gli alunni Antonio Barone, Giuseppe Licciardi e Michele Magno, che si erano particolarmente distinti nello sviluppo delle applicazioni, sono stati premiati, in rappresentanza di tutto il gruppo di lavoro, con il primo premio del concorso "Informati-cando" dell'AICA.



Figura 2 – La premiazione da parte di AICA nel concorso Informati-cando, (Città della Scienza).

Benevento a portata di smartphone grazie alla "Benevento Longobarda"

Non solo *new learning* quindi, ma anche *utility*. Grazie all'app scaricabile sullo smartphone o sul tablet il turista è accompagnato in modo semplice ed interattivo in giro per la città con tanto di navigatore e con didascalie e commenti oltre che in italiano anche in inglese, francese, tedesco e spagnolo.

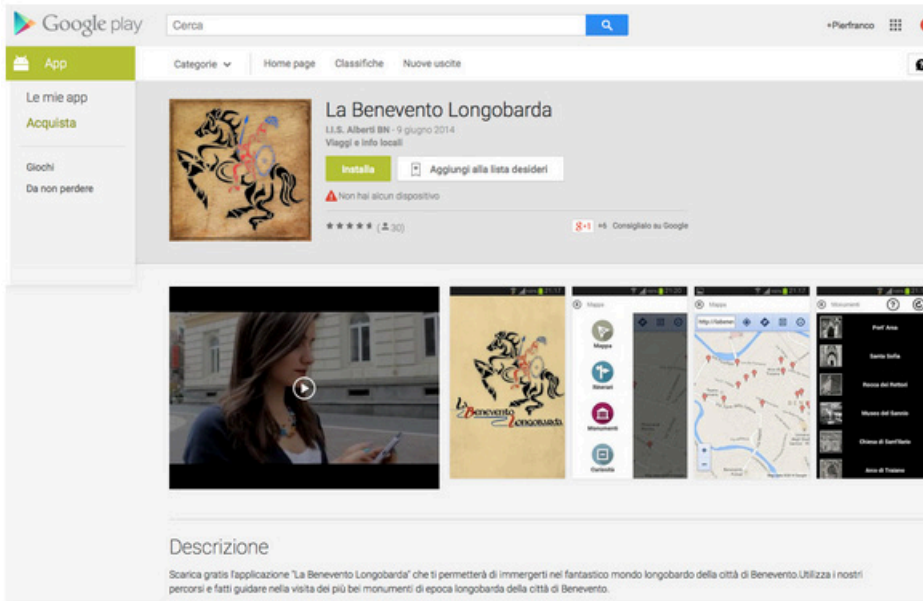


Figura 3 – La App su Google Play.

Caratteristiche dell'app

Funzionalità dell'app

L'app si presenta con un menù a scorrimento sul lato sinistro dove è possibile scegliere tra vari sottomenù: mappa, itinerari, monumenti, storia, curiosità, e-book, chat

Mappa cliccabile con popup

L'utente ha a disposizione una mappa interattiva cliccabile della città con evidenziati i punti in cui si trovano i monumenti; selezionando compare una pagina di popup con le informazioni relative al monumento.

Itinerari turistici

L'app offre una serie di itinerari turistici calibrati su interessi specifici. L'utente sceglie il preferito e lo smartphone vi guida nel giro turistico della città grazie all'integrazione con il navigatore di Google.

Wall chat

E' una chat a disposizione dell'utente in modo che il turista può interagire con altri utenti / turisti chiedendo informazioni ed eventuali consigli per altre cose (gastronomia, acquisti, orari, locali ecc...)

E-Book

E' presente inoltre il libro fotografico digitale sul quale è possibile ammirare le foto dei nostri monumenti.

Grafica, fotografie e musiche sono originali e prodotte dai nostri ragazzi

Tutte le didascalie sono in cinque lingue (Italiano, inglese, francese, tedesco e spagnolo)

Le pagine dell'e-book sono dotate di qr-code

Descrizione del progetto

Finalità

Il progetto nasce dall'esigenza di far scoprire agli studenti le proprie radici per conoscere il territorio e la comunità in cui vivono, nella ferma convinzione che ripercorrere il passato permette di rivendicare ed attestare radici e identità di un popolo, aiuta ad apprezzare il valore e a salvaguardare sotto ogni punto di vista il territorio in cui si vive, specie se così "prezioso", come quello della città di Benevento. Tutto ciò attraverso il consolidamento di competenze specifiche nella progettazione e nella realizzazione di lavori ed eventi, nell'uso e nella costruzione dei più moderni strumenti di comunicazione, nella ricerca di dati e informazioni, nelle comunicazioni multilingue e nella diffusione di lavori ad una platea di non solo "esperti", offrendo così agli studenti opportunità di crescita e possibilità di cogliere eventuali occasioni di lavoro dal proprio territorio.

L'esperienza realizzativa, ma anche la visita al Museo del Sannio o la semplice passeggiata alla scoperta di angoli sconosciuti della nostra città, ha consentito di arricchire il bagaglio culturale dei nostri ragazzi, aprendo nuove prospettive su ulteriori, specifiche iniziative finalizzate alla promozione del turismo. Inoltre la migliore conoscenza del proprio territorio rafforza il senso di appartenenza ad una comunità e permette uno sviluppo ottimale dell'identità e di una cittadinanza attiva.

Competenze trasversali

- Favorire una didattica che promuova l'educazione alla cittadinanza attiva e consapevole.
- Favorire una didattica finalizzata alla competenza per l'apprendimento permanente:
 - imparare a imparare;
 - asse dei linguaggi: padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale e non in vari contesti;
 - asse scientifico-tecnologico: osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.



Figura 4 – Una fase del lavoro: fotografando Benevento.

Obiettivi

- Incentivare l'attenzione, la motivazione, la partecipazione alle attività scolastiche.
- Potenziare la collaborazione all'interno del gruppo.
- Potenziare la capacità comunicativa.
- Potenziare strategie di problem solving e la meta-riflessione.
- Sviluppare spirito critico.
- Favorire una convivenza non conflittuale.
- Usare in modo attivo e creativo le tecnologie per trarne i vantaggi sia sul piano delle abilità generali che su quelle specifiche.
- Promuovere la pratica esperienziale della ricerca di dati e informa-

zioni.

Articolazione e Fasi

Il progetto si è svolto nell'arco di cinque mesi con la seguente scansione temporale:

1. Progettazione ed organizzazione, definizione degli strumenti di interscambio.
2. Ricerca delle informazioni e progettazione delle strutture.
3. Realizzazione dei prodotti.
4. Controllo e verifica in itinere dei lavori realizzati.
5. Preparazione degli eventi e manifestazioni che hanno documentato e pubblicizzato il progetto stesso (presentazione multimediale, settimana scientifica, partecipazione a "3 giorni per la scuola" presso Città della scienza, concorso Informaticando).

Aspetti metodologici

La didattica tradizionale è stata affiancata da metodologie didattiche innovative, per sperimentare ambienti di apprendimento più adeguati alle nuove generazioni di studenti, in cui si sentono protagonisti nel costruire i loro saperi. (*cooperative learning*, lavoro di gruppo, ricerche di gruppo, *problem solving*, didattica laboratoriale, *role-playing*).

Sviluppi attuali

In questo periodo si sta lavorando all'espansione del progetto a tutta la storia di Benevento con l'obiettivo di trasformare l'app nel riferimento assoluto come guida turistica della città.

In particolare si sta studiando come, attraverso la geolocalizzazione, guidare il turista nella visita di monumenti a lui più vicini consigliandolo anche in base all'orario ed alle condizioni metereologiche.