

# L'IPERTESTO «IL POSTO DOVE VIVO. ANDANDO IN CERCA DI TRACCE SPIRITUALI»

PERCORSO INTERDISCIPLINARE DI SCRITTURA  
A PIÙ MANI IN UN LABORATORIO DI MEDIA EDUCATION

Liana Perìa

## ABSTRACT:

L'ipertesto «Il posto dove vivo. Andando in cerca di tracce spirituali» è il risultato di un lavoro triennale incentrato sulla scoperta del Territorio in cui opera la scuola. Un esempio di produzione scolastica capace di aprirsi e proporsi alla comunità.

### *Parole chiave:*

ipertesto, ipermedia, multimedia, lavoro collaborativo, costruzione collettiva della conoscenza, territorio

The hypertext «The place where I live. Going to search spiritual signs» is the result of three years' work based on the discovery of the territory near the school. It is an example of how the school can open up to the community.

### *Keywords:*

hypertext, hypermedia, multimedia, collaborative work, collective knowledge, territory

Liana Peria  
Docente di scuola primaria  
Istituto Comprensivo  
Piazza Vittime Piroscalo Sgarallino 1  
57034 Campo nell'Elba (LI)  
Via G. Martini 30 – 57030 Pomonte (LI)  
lianaperia@gmail.com



LUOGO: Campo nell'Elba –  
«Scuola Primaria Teseo Tesei»

AA.SS.: 2005/2006, 2006/2007, 2007/2008

UTENTI: 40 alunni dagli 8/9 ai 10/11 anni negli ultimi tre anni della scuola primaria (classi terza, quarta, quinta)

DURATA PROGETTO: 180 ore circa

MATERIALI E TECNOLOGIE: computer, videoproiettore, fotocamera digitale, telecamera digitale, microfono, cd musicali, disegni, scanner, software open source, cartelloni, mappa satellitare, ecc.

PRODOTTO REALIZZATO: ipermedia (testi, tabelle, foto, disegni, animazione, canti)

## PREMESSA

L'Istituto Comprensivo di Marina di Campo si trova nel piccolo comune di Campo nell'Elba situato sulla costa meridionale dell'isola. La popolazione ammonta a 4.452 abitanti distribuiti tra capoluogo e piccole frazioni.

La dimensione esigua della popolazione è sostenuta da una consistente dinamica migratoria legata alla capacità di attrazione che l'area elbana esercita su soggetti in cerca di occupazione, per la maggior parte di tipo stagionale.

I tradizionali settori produttivi che, fino alla prima metà del secolo scorso, erano rappresentati dall'agricoltura, da una limitata pastorizia e dalla pesca, a partire dagli anni Sessanta e Settanta per effetto di una forte ondata turistica, sono stati soppiantati da attività economiche tutte incentrate sull'industria del turismo. Una trasformazione che, risollevando le sorti di un'area economicamente depressa, ha favorito un diffuso benessere a cui però non sempre è corrisposta un'analogia evoluzione sul piano socioculturale.

Il territorio, penalizzato sia dall'insularità, sia dalla carenza di occasioni culturali e formative esterne all'ambiente scolastico, si presenta come una realtà piuttosto complessa. Il mercato del lavoro risente della forte dicotomia estate-inverno e ciò condiziona fortemente i ritmi di vita.

Il quadro generale dell'istruzione è purtroppo caratterizzato da una certa situazione di disagio: gli abbandoni scolastici e le ripetenze si attestano su standard superiori alla media regionale.

### *Il progetto di istituto*

Nell'ambito di un ampio progetto unitario denominato «Il posto dove vivo», che ha coinvolto tutti gli alunni del nostro Istituto, dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di primo grado, a partire dall'anno scolastico 2005/2006 è stato organizzato dai docenti un gruppo di lavoro collaborativo con l'intento di:

- ampliare il numero delle esperienze condivise all'interno dell'Istituto;
- favorire un più ampio uso delle tecnologie da parte di docenti e allievi;
- usare il computer come strumento ideale per elaborare ipertesti, multimedia, ipermedia.

Il progetto ha portato alla realizzazione di alcuni ipertesti significativi sia dal punto di vista del prodotto che da quello del processo che li ha generati. Insistendo sul territorio, il progetto si è configurato subito come lavoro trasversale, accessibile alle varie età, capace di aprirsi a una molteplicità di

approcci e stimolare spunti di riflessione di vario livello e complessità. Si è trattato di un impegno di ricerca che ha assunto ben presto le caratteristiche di un impegno pluriennale al quale si sono interessate più classi; un approfondimento che ha creato le basi per una sorta di «banca-dati» dalle molteplici sfaccettature capace di produrre conoscenza attraverso una riflessione più attenta e consapevole su ciò che ci circonda nel quotidiano e a cui spesso non si riserva neanche una semplice occhiata.

Il gruppo dei docenti, da me coordinato in quanto Funzione Strumentale dell'area 2, sul piano strettamente metodologico, ha considerato quali punti particolarmente pregnanti del progetto unitario alcune idee che, specie in considerazione delle diverse età degli allievi, dovevano essere capaci di orientare e «uniformare» la conduzione delle attività nelle varie classi dando all'esperienza il necessario fondamento didattico.

In questo senso sono state discusse e condivise alcune questioni di metodo come:

- l'utilità della costruzione di uno storyboard murale (da toccare, da stendere sul pavimento, da far crescere, da modificare) dove attaccare in modo flessibile (come post-it) testi e immagini scelti dalla classe, che avrebbe permesso di comprendere e dominare meglio sia l'idea della successione delle pagine sia quella della reticolarità;
- l'attenzione in fase operativa ai vantaggi della continua contaminazione tra lo storyboard manipolabile e la produzione digitale;
- il controllo della struttura dell'ipertesto per mantenerne la semplicità (pur nella non linearità) evitando di farsi prendere la mano ed elaborare megaprogetti col rischio dell'ingestibilità;
- la pregnanza formativa dell'idea della condivisione del sapere che poteva provenire anche dalla scelta di utilizzare software open source.

## ANDANDO IN CERCA DI TRACCE SPIRITUALI: LA NOSTRA RICERCA

Quello che nella progettazione didattica per le mie classi abbiamo chiamato «Laboratorio di Media Education» è stato per alcuni anni il centro propulsore di molteplici attività incentrate sulla costruzione di numerosi prodotti cartacei, multi e/o ipermediali che hanno arricchito la normalità della nostra scuola. Tra i vari percorsi, l'ipermedia «Il posto dove vivo. Andando in cerca di tracce spirituali», è senz'altro quello che ha avuto più sviluppi nel tempo.

Il lavoro è stato realizzato in tre anni a partire dall'anno scolastico 2005/2006, quando gli alunni della scuola primaria «Teseo Tesei» di Marina di Campo (Elba) erano in terza classe, e si è concluso in quinta con una grande lezione-evento per presentare la pubblicazione (distribuita in 300 copie) a tutti i genitori, ai rappresentanti della scuola e del territorio, alla popolazione in genere.



Fig. 1 La chiesetta di san Martino.

L'ipermedia, che si avvale anche della sintesi cartacea di un agile libro-guida, rende conto di una lenta e attenta ricerca, di una lunga ricognizione sul territorio portata avanti per rintracciare, nell'abitato e nei dintorni, «segni» di connotazione religiosa e quindi anche culturale e artistica.

Sfondo socioculturale della ricerca è quello della vita frenetica, a volte confusa, di un paesino a forte vocazione turistica che si è trasformato, forse troppo repentinamente, dalla lentezza caratterizzante la civiltà prettamente contadina di cinquant'anni fa al lavoro stagionale che non conosce soste fino alla chiusura dei locali. Su questo si è voluto insistere nella progettazione didattica: ci è parso che un'esperienza come questa



Fig. 2 La chiesa di sant'Ilario.

potesse in qualche maniera «costringere» a soffermarsi, a prendersi il lusso di congelare per un po' il tempo per dare uno sguardo al «come eravamo». Così, a partire dalle prime uscite effettuate in classe terza, le mie due classi si sono impegnate in una ricerca conoscitiva che li ha portati a esplorare luoghi, a ricercare segni e testimonianze di un passato che

attraverso i suoi resti riesce ancora a raccontarci fatti e storie, a farci toccare con mano quello che ormai appartiene alla storia, se pur recente.

Il risultato finale dell'indagine ha superato ogni nostra aspettativa. In un territorio di dimensioni ridotte siamo riusciti a rintracciare ben trenta luoghi di culto con un significativo portato culturale, storico-religioso e artistico.

### *Finalità e obiettivi dell'attività*

Le *finalità generali* del laboratorio di Media Education sono state le seguenti:

- individuare tra i vari oggetti tecnologici di uso quotidiano quelli deputati alla comunicazione;
- individuare un'intenzionalità comunicativa dietro ogni prodotto mediatico;
- capire che ogni linguaggio mediatico ha una sua propria sintassi fatta di regole specifiche per «rappresentare» la realtà;
- individuare nel ventaglio dei vari media quelli più diffusi (fotografia, stampa, fumetto, cartoon, internet, televisione, ecc.) e valutarne la portata comunicativa;
- elaborare semplici progetti, individualmente o con i compagni, valutando gli strumenti in funzione dell'impiego;
- realizzare prodotti collettivi seguendo una definita metodologia progettuale.

Tali finalità hanno orientato un percorso quinquennale di confidenza (plurale e graduale) con le nuove tecnologie in cui si è fatta esperienza di: videoscrittura, computergrafica, fotoritocco, montaggio foto, presentazioni, ipertesti, montaggio audio, giornalino scolastico, foglio elettronico, ricerca in internet, contributi per la rete (blog e sito dell'Istituto).

### *Metodologia, struttura del percorso, tempi di svolgimento*

Nello specifico, il progetto ha coinvolto 40 bambini di ambo i sessi (suddivisi nelle sezioni A e B) nel corso degli ultimi tre anni della scuola primaria e quindi in età compresa tra gli 8/9 e i 10/11 anni. Le esperienze di scrittura collaborativa multimediale effettuate in prima e in seconda avevano costituito la necessaria base di partenza.

Tutto il lavoro ha trovato il suo punto di sintesi nelle attività di laboratorio, ma naturalmente ha attinto a piene mani dai diversi saperi disciplinari di italiano, storia, arte e immagine, religione, tecnologia e informatica, musica; insegnamenti che ci è parso di potenziare costruendo conoscenza significativa e situata.

La complessità dell'esperienza ha richiesto di volta in volta abilità trasversali tanto da coinvolgere tutte le aree di competenza mediale. Il lavoro cooperativo ha continuamente e contemporaneamente chiamato in causa sia abilità di lettura e scrittura, sia la capacità di effettuare scelte esercitando e affinando il pensiero critico.

Il momento privilegiato per dedicarsi al progetto è sempre stato il momento in cui, essendo ancora possibile la contemporaneità dei docenti, per cinque ore a settimana, si potevano dividere le due classi in tre gruppi di lavoro meno numerosi. Talvolta, quando questo non era possibile, il lavoro procedeva durante le normali lezioni di italiano con la classe al completo. In tutte le fasi si è fatto largo uso del videoproiettore collegato al pc di classe; questo ha sempre garantito il totale coinvolgimento dei bambini anche quando si lavorava in gruppi numerosi.

La mappa interattiva da cui parte l'ipertesto altro non è che la versione digitale della cartina topografica che avevamo in classe e che permetteva di fare il punto sulle cose fatte e quelle da fare, di seguire e controllare la crescita dell'intero lavoro.

Lo sforzo più grande è stato quello di immaginare una struttura/contentitore che potesse accogliere tutto il materiale e che soprattutto fosse facile da usare. Ci ha convinto l'idea della trilogia di pagine (scheda informativa, particolari, disegni) da dedicare a ogni monumento. Finalmente ci si poteva concentrare sui contenuti senza però dimenticare di tenere sotto controllo, con continue prove da parte di gruppi diversi di alunni, tutti i collegamenti ipertestuali per favorire la navigazione dell'utente.



Strada facendo, l'avventura reticolare ha suggerito continui input, ha aperto nuovi orizzonti da esplorare e il nostro lavoro si è arricchito di tutto ciò che via via andavamo scoprendo. Sono nati così quei link speciali con la storia animata del dio Glauco, col fumetto sul mito di Lamia, con i brani di operetta del maestro Giuseppe Pietri e con le opere pittoriche di Italo Bolano: due maestri che con le loro creazioni hanno offerto al mondo i suoni e i colori dell'isola d'Elba.

Il progetto è iniziato nel novembre del 2005 e si è concluso nel maggio del 2008. L'impegno orario è stato diluito nei tre anni. A periodi di lavoro intensivo si sono alternati periodi con tempi più distesi, e ciò per un totale complessivo di circa 180 ore.

Sul piano strettamente metodologico, la sfida più delicata è stata quella del passaggio delle informazioni. Il lavoro procedeva a più mani, quindi la circolarità delle idee tra i diversi gruppi di alunni doveva essere sempre garantita. Le soluzioni proposte dalla classe A, dalla classe B oppure dai tre gruppi di lavoro, dovevano essere conosciute da tutti. In questo senso sono risultate vincenti alcune strategie che noi abbiamo declinato come una sorta di vademecum per superare ogni intoppo nella comunicazione:

- utilizzare e tenere aggiornato lo storyboard murale;
- mostrare in modo ben visibile e flessibile («attacca-stacca») i testi, le immagini, i rimandi scelti;
- evidenziare le scelte per la successione delle pagine e per i collegamenti ipertestuali;
- fare attenzione alla corrispondenza tra lo storyboard manipolabile e la produzione digitale;
- controllare la struttura (mappa) dell'ipertesto per non perdere la chiarezza;
- mantenere la stessa struttura schematica tipica di ogni pagina;
- evitare di farsi prendere la mano per essere sempre capaci di gestire il tutto.



Fig. 3 L'antica chiesa di san Gaetano.



«Chi l'avrebbe mai detto che da una semplice passeggiata potesse nascere l'idea per un grande progetto?»: così recita l'incipit, voluto dai piccoli autori nell'introduzione del loro libro, un incipit tutto sospeso tra fierezza e stupore per essere riusciti in un'impresa «titanica». Tutto era davvero cominciato durante un'uscita alla volta di una chiesetta di campagna immersa nel verde degli ulivi. Armati di album da disegno e macchina fotografica erano stati catturati dalla sua semplice e struggente bellezza. Succede spesso che viviamo il nostro tempo distrattamente. Qualche volta, però, una piccola porzione di realtà si impone alla nostra attenzione; è il caso di quella piccola chiesetta dedicata alla Madonna del Buon Viaggio (figura 4) che ha stimolato la nascita e l'elaborazione del nostro progetto. Da quel momento in poi, ognuna delle due classi ha, per così dire, adottato un «monumento sacro» partendo da quelli rintracciabili nelle vicinanze della scuola e quindi raggiungibili a piedi. È cominciata una nutrita raccolta di disegni e foto digitali per fissare, nel suo insieme e nei particolari, il sito esplorato. Ben presto è nata l'esigenza di saperne di più. Abbiamo cominciato dal centro di Marina di Campo, proseguendo poi verso i paesi in collina, dove si trovano le vere «radici» della storia del territorio campese. Il nostro lavoro cominciava a richiedere molto tempo, forse troppo per le attività scolastiche. Così, con l'aiuto di alcuni genitori e di esperti conoscitori dell'ambiente indagato, sono state effettuate numerose escursioni anche di domenica. La mole di dati raccolti (foto, disegni, informazioni, curiosità) era tale che era necessario organizzarla in un lavoro organico. La mappa e lo storyboard appesi in classe ci aiutavano a sistematizzare, a evidenziare i problemi e a condividere le scelte. Sul piano tecnico abbiamo preso confidenza col software predisposto allo scopo: NVU 1.0 per l'elaborazione di pagine html, GIMP 2.2 per le operazioni di fotoritocco, Audacity per l'acquisizione e la manipolazione di file audio. Per dare organicità al lavoro si è convenuto che la costruzione di tre pagine per ogni monumento (una pagina informativa, una



Fig. 5 La mitica Lamia.

pagina con le foto e le didascalie dei particolari e una pagina con i disegni) e l'utilizzo di semplici tabelle schematiche potessero, allo stesso tempo, dare struttura al nostro ipertesto e favorire la navigazione dei futuri «utenti». L'elaborazione pratica dell'ipertesto ha alimentato nei bambini la curiosità e la voglia di scoperta e così l'indagine è cresciuta nel tempo. Di alcuni monumenti sapevamo l'esistenza, altri li abbiamo scovati grazie all'aiuto di colui che i bambini hanno chiamato «il nostro storico di fiducia», che ci ha affascinati con i suoi interventi sempre ben documentati attingendo alla sua personale biblioteca e facendoci fruire di materiali unici come le mappe catastali del Granducato di Toscana (1840). Internet, poi, ci è venuto in aiuto tutte le volte che dal computer di classe e/o da casa avevamo bisogno di raccogliere notizie sulla vita e le opere dei santi incontrati sul nostro cammino esplorativo.

La ricerca di anno in anno è diventata sempre più avvincente, specie quando abbiamo scoperto che alcune testimonianze erano talmente antiche da affondare le loro radici nel mito. Questa è stata la scoperta che ha fatto scaturire le esperienze del fumetto dedicato a Lamia, mostro terribile costretto da Hera a sbranare i propri figli (figura 5), e quella della storia animata dedicata alla tragica storia d'amore di Scilla per Glauco (figure 6 e 7), dio marino figlio di Poseidone.

La costruzione del cartoon è stata effettuata nella normale aula per le lezioni dove avevamo predisposto un angolo in cui era stata appesa una lavagna magnetica completamente azzurra (necessaria per il Cromo Key). Su questa i bambini facevano muovere i vari personaggi costruiti con del cartoncino composto di sezioni mobili incollate su dei magnetini che restavano nascosti. Le articolazioni delle parti erano state assicurate con del filo e dello scotch-carta.

A coppie usavano la telecamera montata su cavalletto per riprendere per uno-due secondi i micromovimenti che impartivano ai personaggi. A partire dalla visione dei singoli risultati era stato facile apprendere a dosare i tempi, a centellinare gli spostamenti dei

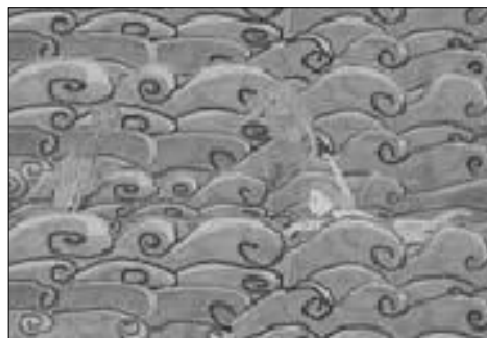


Fig. 6 Glauco con le sirene.

personaggi e della camera, a migliorare le luci, a rivedere la sequenza narrativa, in una sorta di apprendimento sul campo effettuato con materiali poveri e mezzi di fortuna, maturato per tentativi ed errori e proprio per questo sempre aperto alla valutazione critica di ognuno.

Nel tempo è stato inoltre necessario intervenire con accorgimenti didattici per controllare che il lavoro costruito a più mani fosse patrimonio di tutti. I trenta siti di culto rischiavano di essere davvero troppi per potersene ricordare il nome, l'ubicazione, le notizie che lo riguardavano, l'epoca storica a cui risalivano. Per favorire il riconoscimento e la memorizzazione è nato il nostro gioco del memory, preparato inizialmente con delle carte plastificate con cui i bambini giocavano a squadre e che poi è stato predisposto, a sorpresa, in forma digitale dallo stesso tecnico che aveva curato per noi il montaggio della storia animata.

Un'altra difficoltà, anche per incertezze nella datazione ufficiale non sempre definita nei documenti consultati, è stata quella di collocare nel tempo i vari monumenti; per questo abbiamo costruito una *linea del tempo* con una periodizzazione a maglie larghe che permettesse di stabilire una sorta di classifica per ordinare dal più antico al più moderno i vari siti visitati.

Nella scrittura dei testi poi, diventava necessario utilizzare la terminologia specifica propria della storia dell'arte con la quale ci eravamo imbattuti più volte. E così, tutte le parole del linguaggio artistico che abbiamo imparato a conoscere sono confluite nel glossario, a cui si agganciano i numerosi link delle schede.

Utile è stata anche la parte finale, in cui ci siamo dovuti occupare di reperire i fondi per la pubblicazione, di predisporre la documentazione necessaria per le liberatorie che non violassero le norme sui diritti d'autore, di organizzare la presentazione ufficiale alla presenza della stampa e della tv locale, invitando tutti coloro che direttamente o indirettamente avevano contribuito alla realizzazione del nostro prodotto.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Il cd raccoglie l'ipertesto al completo con inclusi i collegamenti speciali che conducono: alla visione della storia animata «La leggenda di Glauco», che si può raggiungere a partire dalla chiesa di San Niccolò; al fumetto «Il mito di Lamia», che si rintraccia visitando la scheda denominata «Santissima Trinità»; ai due brani di operetta del maestro Giuseppe Pietri, che si possono ascoltare partendo dal link del cimitero del paesino di Sant'Ilario, dove il maestro riposa; alle opere pittoriche del maestro Italo Bolano, che si raggiungono esplorando la scheda dedicata alla chiesa nuova di san Gaetano (si veda la figura 8).

Nella rassegna stampa di una testata locale amatoriale se ne consiglia la lettura sia al turista che al residente (soprattutto se giovane) perché in questo compendio «si rinvengono notizie utili di natura storica ma vi si può riconoscere un'utile guida alla scoperta di chiese e oratori del nostro



Fig. 7 Scilla incontra Glauco.

territorio, molti dei quali giacciono da tempo nascosti dalla macchia mediterranea o addirittura deteriorati e minacciati dall'inclemenza del tempo e dall'incuria dell'uomo. In essa il forestiero potrà apprezzare la nostra antica cultura intrisa di un'intima spiritualità fatta di arcaica venerazione per il Cielo invocato a supporto delle fatiche quotidiane. Rappresenta anche un monito alle giovani generazioni affinché non scordino le loro origini e le loro radici».

## CONCLUSIONI

Come si è già detto, lo sviluppo del lavoro procedeva di pari passo tra la costruzione dello storyboard murale (quale canovaccio utile ad accogliere/scegliere/organizzare i vari materiali che si andavano accumulando) e la sua trasposizione digitale. A parte i pannelli murali su cui si «scarabocchiavano» le idee non sono stati previsti altri strumenti che possano documentare ex post l'iter seguito. Non abbiamo, ad esempio, pensato ad un backstage per documentare il processo.

Nel corso dei tre anni in cui si è svolto il percorso, ci si è più volte soffermati sugli aspetti valutativi, e ciò sia per indagare il gradimento riscosso da tale attività, sia, soprattutto, per accertare le capacità conquistate da ogni alunno in merito alle varie esperienze effettuate in gruppo. In entrambi i casi non si è fatto ricorso a materiali strutturati ma si è dato ampio spazio a verbalizzazioni (orali e scritte) su quanto realmente esperito e/o a prove pratiche sempre contestualizzate su ciò che era utile al proseguimento del lavoro. L'osservazione è stata effettuata a partire dalle categorie qualitative (gradimento alto/medio/basso) (autonomia

alta/media/bassa) e i risultati sono stati raccolti sinteticamente in semplici tabelle sinottiche, e ciò anche ai fini della valutazione da certificare nei documenti ufficiali.

### *Obiettivi raggiunti*

La pubblicazione e la diffusione sul territorio dell'ipertesto e del libro allegato ha incuriosito e interessato la popolazione. Quando la scuola ha l'opportunità di uscire dai luoghi deputati riesce a farsi promotrice di iniziative culturali che non passano inosservate e producono frutti a catena. In questo senso, la costruzione dell'ipertesto è stata un'occasione di scoperta per gli alunni e di riscoperta e ripensamento per le famiglie autoctone; inoltre, non ha mancato di attivare processi di curiosità e di un primo confronto produttivo nelle famiglie provenienti da altre zone d'Italia o dall'estero.

Oltre alla qualità del prodotto, la più importante conquista è stata senz'altro la dimensione collaborativa della scrittura. Sul piano relazionale, è risultato felicissimo il processo che si è messo in moto. Le discussioni (talvolta anche gli scontri) per giungere alla condivisione delle idee hanno favorito un confronto produttivo e responsabile rendendo unica tale esperienza. Il lavorare assieme alternandosi al computer, dividendosi il lavoro, comunicandosi i buoni risultati e i problemi, ha attivato legami relazionali forti che sono rimasti tangibili nei ricordi degli alunni.

### *Riflessioni finali*

L'esperienza ha confermato come per l'insegnante non sia affatto produttivo, in termini di creatività, freschezza, originalità, completezza, l'aver già previsto e pianificato tutto. Il ruolo del media educator è quello di un insegnante-facilitatore che, pur governando il processo, sa ascoltare e accogliere le varie istanze, sa reinventarsi strada facendo, sa far crescere il lavoro tramite un controllo non direttivo, spesso imparando dai propri alunni.



Fig. 8 La pubblicazione.

## BIBLIOGRAFIA

- Ceretti F., Felini D. e Giannatelli R. (2006), *Primi passi nella Media Education. Curricolo di educazione ai media per la scuola primaria*, Trento, Erickson.
- Codecasa M.S. (1994), *Il comune di Campo nell'Elba*, Roma, Graphic Make Print.
- Danesi C. (2002), *L'Elba fra storia e leggenda – Itinerari ed altro*, Portoferraio, CSDE.
- De Berneaud A. (1808), *Viaggio all'isola d'Elba*, Lucca, Akademos (ed. or. 1808).
- Ferri A. e Monti I. (a cura di) (2000), *Visita del Governatore Generale del Principato di Piombino*, Portoferraio, Elbaprint.
- Lombardi E. (1961), *Vita eremitica nell'isola d'Elba e nella vicina costa tirrenica*, Brescia, Tipografia Queriniana.
- Maroni L. (2004), *Guida alle Chiese Romaniche dell'isola d'Elba*, Pisa, Pacini Editore.
- Mellini V. (1965), *Memorie storiche dell'isola d'Elba*, Firenze.
- Moretti I. e Stopani R. (1972), *Chiese Romaniche dell'isola d'Elba*, Firenze, Salimbeni.
- Ninci G. (1814), *Storia dell'isola d'Elba*, Bologna, Arnaldo Forni Editore.

## MATERIALI DIGITALI CORRELATI

L'ipertesto è pubblicato nella sua interezza sul sito del nostro Istituto Comprensivo: [http://www.comprensivocampoelba.it/area\\_dedicata/archiviodidattico/tracce/copertina.html](http://www.comprensivocampoelba.it/area_dedicata/archiviodidattico/tracce/copertina.html).

Il libro-guida che ne è un estratto si può trovare in formato pdf sul sito del progetto europeo «On Air» nella sezione «Case Studies» inserendo il nome e cognome dell'autore (Liana Peria): <http://www.onair.medmediaeducation.it/casestudies.aspx>.

La sola storia animata dedicata al dio Glauco si può trovare su YouTube: <http://www.youtube.com/watch?v=AkcwlxgyIXw>.