

Scuola Primaria "F.Fellini" - Rimini

Per l'anno scolastico 2011 la scuola primaria F.Fellini di Rimini ha scelto per la III°A e la III°B il laboratorio "Videogiochiamo", per la IV°A e II°A il laboratorio "Eroi della mia fantasia", entrambi divisi in due incontri di due ore ciascuno, e per la V° il laboratorio "A scuola di pubblicità", diviso in tre incontri di due ore ciascuno.

Presentazione laboratori e obiettivi

Il laboratorio "Videogiochiamo" nasce con l'intento di sensibilizzare gli alunni e i docenti ad un uso consapevole dei videogiochi. Nel primo incontro, dopo aver passato in rassegna tutte le principali tipologie di videogioco, si effettua un'analisi dei consumi della classe. Nel secondo incontro si affrontano le delicate tematiche della sicurezza e della regolamentazione con la possibilità di sperimentare videogiochi intelligenti.

Il laboratorio "Eroi della mia fantasia" si pone l'obiettivo di individuare, criticare, ribaltare ed elaborare creativamente gli stereotipi legati ai personaggi eroici del piccolo schermo e del mondo dei videogiochi. Riflettendo sulle caratteristiche e sulle presunte qualità di questi personaggi e tentando di crearne di nuovi completamente svincolati dall'immaginario televisivo si invita il bambino a mettere in discussione la rigidità e i limiti di quelli che lui stesso definisce "eroi". Vengono infine proposte alternative che invitano a riflettere sul significato della parola "eroe" e sulla sua umanità, la storia di un piccolo bambino cinese che dice la verità con coraggio nonostante tutto e tutti sposta il significato di eroe da un mondo fantastico e inaccessibile alla realtà di tutti i giorni, offrendo al bambino lo spunto per riflettere e comprendere come tutti possono essere eroi, anche nella quotidianità, compiendo gesti speciali.

Il laboratorio "A scuola di pubblicità" infine ha lo scopo di fornire ai ragazzi strumenti di analisi e critica del messaggio persuasivo pubblicitario veicolato dai mass media. L'intento è quello di sensibilizzare i ragazzi ad una fruizione critica e consapevole dei sistemi di valori impliciti nella pubblicità.

Note metodologiche

Nell'ambito del laboratorio "Videogiochiamo" bambini hanno lavorato divisi in gruppi sia in classe che in aula di informatica.

Per aiutare i bambini a svincolarsi dalla rigidità degli stereotipi, nel laboratorio "Eroi della mia fantasia" sono state utilizzate le tecniche del frottage, del collage e dello strappo.



Nel laboratorio "A scuola di pubblicità" si è lavorato con i giornali, si è utilizzata la tecnica del collage, si sono costruiti accessori e strumenti per girare lo spot con cartoncini colorati, nastri e altri oggetti di recupero. I bimbi hanno lavorato sia singolarmente che in piccoli gruppi da tre/quattro elementi.

Le fasi del lavoro lo incontro

Nel primo incontro ai bambini del laboratorio "Videogiochiamo" è stato chiesto di rispondere ad alcune domande poste dall'educatore sulle modalità di consumo del videogioco. Dalle risposte date emerge che la maggior parte dei bambini della classe videogioca prevalentemente in sala, un'ora al giorno e da solo. I videogiochi preferiti sono Mariocart, Pokemon, Mortal Kombat. E' emerso dal dibattito che molti di questi giochi non sono adatti all'età della classe.







I giochi preferiti dai bimbi di terza

Le classi quarta e seconda hanno iniziato il laboratorio "Eroi della mia fantasia" con una breve presentazione della storia degli eroi di tutti i tempi. A seguire i bimbi hanno realizzato un disegno astratto utilizzando la tecnica del frottage.





Frottage alla lavagna



Dopo una veloce analisi di cosa potessero rappresentare i disegni realizzati con il frottage i bimbi hanno colorato un altro foglio sempre con la stessa tecnica e con questo hanno creato un personaggio immaginario. L'eroe di fantasia è stato realizzato "a strappo" aggiungendo particolari e dettagli somatici, uno sfondo, un nome e il disegno di alcuni poteri speciali. Questi i risultati:



Eroi immaginari della classe quarta







Alcuni personaggi



ACO Jella COSTA FRICTION CHAPPING CHAPP

Eroi immaginari della classe seconda



Alcuni personaggi

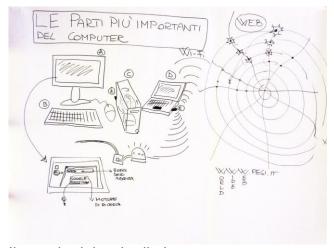
Nel laboratorio "A scuola di pubblicità" i bimbi, dopo una introduzione dell'educatore e un dibattito in classe, hanno analizzato alcune pubblicità cartacee individuandone gli elementi salienti e i molteplici significati.

II° incontro

Nel secondo incontro i bimbi del laboratorio "Videogiochiamo", prima di recarsi in aula di informatica, hanno assistito ad un'introduzione al mondo del pc e di internet, ripassando o apprendendo per la prima volta tecniche e tecnologie del web. Successivamente alla classe è stato mostrato alla



lavagna lo standard internazionale Pegi che tutela i piccoli consumatori utilizzando sulle confezioni dei videogiochi icone anagrafiche e contenutistiche che dovrebbero orientare genitori e figli all'acquisto.



Il mondo del web alla lavagna



I bimbi prendono appunti

Nella seconda ora i bambini si sono recati in aula di informatica e hanno giocato con videogiochi gratuiti on line intelligenti.







I bambini giocano con i videogiochi intelligenti

Le classi quarta e seconda hanno iniziato il laboratorio con un dibattito in classe per comprendere nell'immaginario dei bambini chi sono gli eroi e quali caratteristiche hanno. Dal confronto è emerso che i bambini considerano eroi innanzitutto i personaggi dei fumetti e dei cartoni animati che hanno poteri speciali, che salvano la gente, che volano e che fanno cose straordinarie. Indagando ulteriormente nell'immaginario dei bambini emerge che gli eroi sono anche personaggi storici, epici o mitologici che hanno compiuto grandi imprese. Solo alla fine viene fuori che eroi possono essere anche le persone comuni che compiono azioni speciali. Dopo il dibattito alle classi è stata letta la storia di Ping, bimbo cinese molto coraggioso perché affronta una situazione difficile dicendo la verità contro tutti e tutto. Ai bambini è stato chiesto di disegnare Ping in un momento della storia:







Ping disegnato dai bimbi di quarta



ıgeal aratına



La storia di Ping disegnata dai bimbi di quarta



La storia di Ping disegnata dai bimbi di seconda









Ping disegnato dai bimbi di seconda

Nella seconda ora ai bimbi delle due classi è stato chiesto di disegnare una breve storia a fumetti nella quale il protagonista poteva essere o il personaggio di fantasia inventato nel primo incontro o loro stessi. La storia doveva raccontare in sole tre scene una azione eroica, speciale, compiuta dal protagonista.

Ogni storia doveva infine essere titolata. Il laboratorio si è concluso con la lettura delle storie alle due classi.



Storia di una bimba di quarta









Titolo di un bimbo di quarta Titoli di due bimbi di seconda



Storia di un bimbo di seconda



Storia di una bimba di seconda



Nel laboratorio "A scuola di pubblicità" i bambini, divisi in gruppi, hanno iniziato a realizzare un piccolo spot scegliendo tra una rosa di prodotti adatti alla loro età. Il compito era quella di creare la confezione del prodotto, la marca e uno slogan da recitare alla classe. Lo spot è stato completato e presentato nel corso del terzo incontro.





I bimbi divisi in gruppi iniziano a ideare lo spot





Si preparano oggetti, testi e "costumi" con grande cura



ıgeal alarına





Alcuni momenti della rappresentazione

Cosa hanno imparato i bambini

I bambini hanno imparato ad analizzare in modo critico il proprio consumo di videogiochi apprendendo alcune regole base per video giocare in modo sano e divertente. Hanno imparato le principali tecnologie legate al mondo del pc e di internet e a leggere le informazioni presenti sulla custodia dei videogiochi per scegliere con maggior criterio e consapevolezza. Hanno infine video giocato utilizzando per la prima volta giochi on line intelligenti che sviluppavano la logica e la memoria.

Nel laboratorio "Eroi della mia fantasia" è stata sollecitata al massimo la fantasia, i bimbi hanno imparato a lavorare con cura, a uscire dagli schemi, ad apprezzare il loro lavoro e quello dei compagni, a riflettere sul significato della parola "eroe" e sul valore della sincerità.

Nell'ultimo laboratorio i bimbi hanno imparato a decodificare meglio il linguaggio persuasivo della pubblicità, a lavorare in gruppo e ad organizzarsi trovando un accordo per ottenere un risultato migliore.

I commenti delle insegnanti

Andreina Martinelli, III°A: "Contenuti adeguati all'età dei bambini, presa di coscienza della differenza fra i videogiochi presenti sul mercati, i bambini si sono dimostrati interessati".

Gabriella La Vecchia, III°B: "I contenuti sono stati interessanti e hanno chiarito molti dubbi in merito agli argomenti trattati. Gli scolari hanno interagito molto volentieri con l'esperta che ha saputo porsi nella maniera giusta nei loro confronti, comprendendo che i bambini prediligevano il colloquio e l'esercitazione al pc."



Anna Marangoni, V°: "I contenuti delle attività hanno suscitato un vivo interesse da parte degli alunni che hanno partecipato attivamente alle proposte stimolanti dell'educatore".