



Scuola Media Statale “A.Panzini” – Bellaria Igea Marina

Per l'anno 2011 la scuola media Panzini ha scelto i seguenti laboratori: “Adolescenza a fumetti” per le classi III°B, III°E e III°G, che prevedevano tre incontri da due ore ciascuno, e il laboratorio “Web delle meraviglie” per la classe I°E che prevedeva due incontri da due ore ciascuno.

Presentazione laboratori e obiettivi

Il laboratorio “Adolescenza a fumetti”, partendo da una breve storia del fumetto, si pone l'obiettivo di familiarizzare i ragazzi con la tecnica dei Comics per realizzare storie legate alla tematica dell'adolescenza. Utilizzare dunque uno strumento espressivo familiare ai ragazzi per aiutarli ad esternare paure, emozioni e sogni di un'età dove questo non è né facile né immediato.

Il laboratorio “Web delle meraviglie” invece si pone l'obiettivo di familiarizzare i ragazzi con un'ampia gamma di modalità di uso e consumo di internet migliorando le competenze informatiche legate all'utilizzo del computer e della rete sia come fruitori critici di contenuti che come realizzatori attivi di pagine web.

Note metodologiche

Nel laboratorio “Adolescenza a fumetti” i ragazzi sono stati divisi in gruppi da tre/quattro elementi per realizzare differenti storie che affrontassero tematiche adolescenziali nelle quali loro erano i protagonisti.

Nel laboratorio “Web delle meraviglie” i ragazzi hanno lavorato nell'aula di informatica utilizzando un pc a testa, laddove possibile, collegato ad internet.

Le fasi del lavoro

I° incontro

Nel laboratorio “Adolescenza a fumetti” il lavoro è stato introdotto presentando alle classi una breve storia del fumetto, disegnando alla lavagna differenti tecniche di disegno utilizzate dai fumettisti, spiegando cos'è e a cosa serve uno storyboard e come trasformare una storia scritta in storia disegnata.

Successivamente le classi sono state messe nelle condizioni di raccontarsi su argomenti piuttosto delicati come quelli che riguardano l'adolescenza: rapporto con gli amici e con l'altro sesso, conflitti con genitori, insegnanti e



compagni di classe, cambiamenti caratteriali e fisici, sogni e aspettative per il futuro. Infine le classi, divise in gruppi da tre/quattro ragazzi, hanno iniziato a realizzare una storia scritta che avesse come contenuto le tematiche trattate. La consegna era quella di scegliere una tematica che li colpisse o coinvolgesse particolarmente, individuando una situazione problematica e una possibile soluzione che li vedesse protagonisti attivi.

Nel primo incontro del laboratorio “Web delle meraviglie” ai ragazzi è stato chiesto come utilizzassero il web, per fare cosa, con chi e per quanto tempo. Dalle risposte è emerso che i ragazzi utilizzano internet prevalentemente per ascoltare musica e vedere video su youtube, per chiacchierare tra loro utilizzando programmi di instant messaging come messenger, per video giocare e per fare ricerche scolastiche.

Dalle risposte è emerso anche che i ragazzi utilizzano il web da soli e per una media di un’ora e mezza al giorno.

Successivamente, dopo una breve storia del web, servendosi di disegni alla lavagna, è stato mostrato ai ragazzi che cos’è internet e come funziona, cos’è un motore di ricerca, come funziona e come utilizzarlo al meglio.

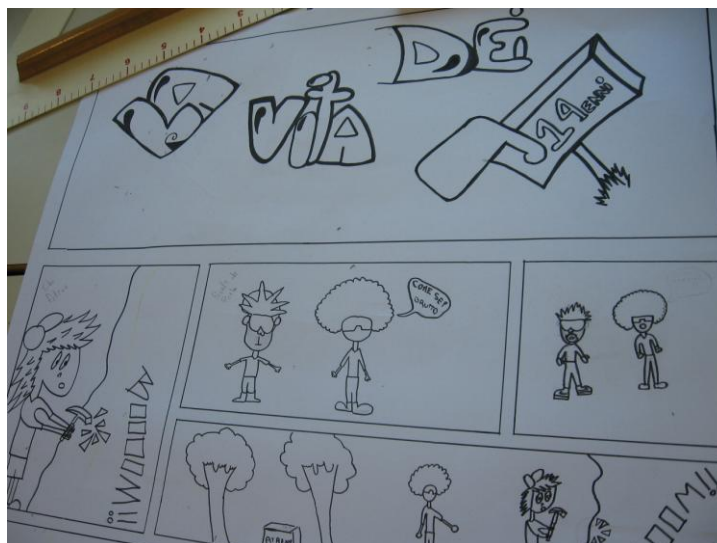
Partendo da una serie di indicazioni precise date ai ragazzi il primo esercizio da svolgere collegati ad internet è stato quello di individuare il miglior sito web (per forma e contenuti) che desse la risposta più attendibile e completa ad un quesito comune posto alla classe.

Sempre nel primo incontro ai ragazzi è stato mostrato cos’è un blog con l’intento di realizzarne uno di classe.

Divisi in coppie, hanno scelto un nome e una serie di argomenti da trattare per realizzare questo piccolo diario telematico di bordo che è stato completato nell’incontro successivo.

II° e III° incontro

Nel secondo incontro i ragazzi coinvolti nel laboratorio “Adolescenza a fumetti” hanno iniziato a realizzare lo storyboard completandolo nel corso della prima ora. Nella seconda ora hanno iniziato a realizzare il fumetto in bella che è stato completato nel terzo incontro.



Storie a fumetti realizzate dai ragazzi di terza



Storie a fumetti realizzate dai ragazzi di terza

La 1° E ha continuato a realizzare il blog di classe terminandolo nel corso del laboratorio con questo risultato <http://imbattibileprimae.blogspot.com>

Cosa hanno imparato i ragazzi

I ragazzi del laboratorio sui fumetti hanno imparato a parlare dei loro problemi davanti alla classe e agli insegnanti, a mettersi d'accordo per realizzare un lavoro di gruppo, a visualizzare una storia, a realizzare uno storyboard, a concatenare gli accadimenti in modo efficace, a inserire i fumetti nei balloon, a raccontarsi utilizzando le immagini.

I ragazzi del laboratorio sul web hanno imparato cos'è internet e come funziona, quante cose si possono fare in modo attivo e non passivo collegati



alla rete, come si scrive per il web, le principali regole di sicurezza informatica, come si tutela la privacy online, cos'è un blog e come si fa a realizzarlo, come si fa una ricerca iconografica efficace e come si fa una ricerca scolastica evitando siti poco attendibili.

I commenti delle insegnanti

Le insegnanti si sono ritenute soddisfatte del lavoro svolto dai ragazzi, hanno apprezzato gli esercizi proposti e la ricaduta positiva che questi hanno avuto sulla didattica soprattutto nel caso del laboratorio su internet.