



Scuola Primaria “Pascucci” – S.Arcangelo di Romagna

Per l'anno scolastico 2011 la scuola primaria Pascucci di S.Arcangelo di Romagna ha scelto per la III°A il laboratorio “Eroi della mia fantasia”, per la III°B il laboratorio “Specchio delle mie brame”, e per la IV°B il laboratorio “Videogiociamo”, tutti suddivisi in due incontri di due ore ciascuno.

Presentazione laboratori e obiettivi

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 letta alla classe 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 “Specchio delle mie brame” si pone l'obiettivo di far riflettere i bambini sul fatto che la tv non è uno specchio fedele della realtà e che quindi il reale è irriducibile al virtuale. Tematiche di grande rilievo affrontate prediligendo un approccio quasi esclusivamente pratico.

Il laboratorio “Videogiociamo” 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.

Note metodologiche

Nel laboratorio “Eroi della mia fantasia”, per aiutare i bambini a svincolarsi dalla rigidità degli stereotipi, sono state utilizzate le tecniche del frottage, del collage e dello strappo. Nel secondo laboratorio, attraverso una serie di esperimenti che prevedono l'uso di una videocamera, i bambini comprendono quanto questa modifichi la realtà e quanto l'immagine televisiva sia sempre una selezione arbitraria del mondo.

Nel terzo laboratorio i bambini hanno lavorato sia in classe singolarmente che in piccoli gruppi da due/tre in aula di informatica

Le fasi del lavoro

1° incontro

I bimbi coinvolti nel laboratorio “Eroi della mia fantasia” hanno iniziato 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.

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:



Realizzazione del frottage



Preparazione degli eroi 'a strappo'



Eroi realizzati con tecnica a strappo e collage

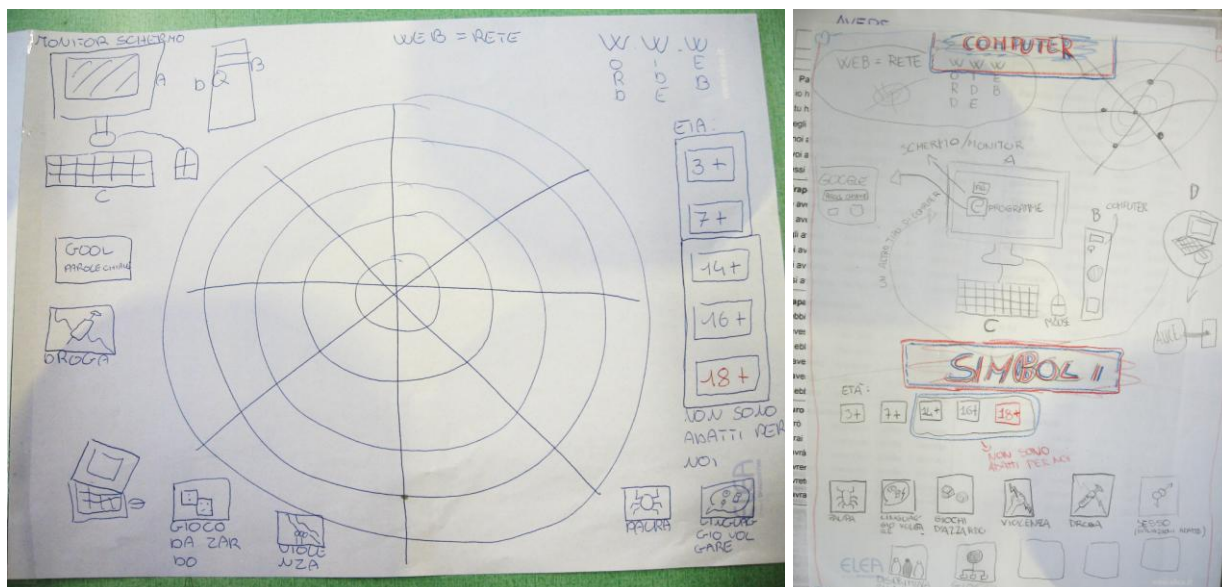


Eroi realizzati con tecnica a strappo e collage

Nel laboratorio "Specchio delle mie brame" l'incontro si è aperto con una consegna lasciata ai bambini consistente nel disegnare ciò che piace e ciò che non piace in tv. Dopo di che la classe è stata divisa in gruppi da 4/5 bambini che a turno si sono recati in un'aula vuota per riprendere un oggetto a scelta da una determinata prospettiva aggiungendo un commento audio che avesse uno stile televisivo selezionato tra pubblicità, informazione e fiction. I gruppi successivi hanno avuto il compito di riprendere lo stesso oggetto modificando la ripresa e il tipo di commento. I bimbi che aspettavano in classe il loro turno finivano il disegno. Alla fine il girato è stato visto e commentato sia dagli alunni che dall'educatore per mostrare come la videocamera modifichi la percezione di una medesima realtà.

Nel primo incontro i bimbi coinvolti nel laboratorio "Videogiociamo" 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.



Appunti presi dagli alunni di "Videogiociamo"

II° incontro

I bimbi coinvolti nel laboratorio "Eroi della mia fantasia" hanno aperto l'incontro con un dibattito 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 alla classe 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:



“Come mi immagino Ping”



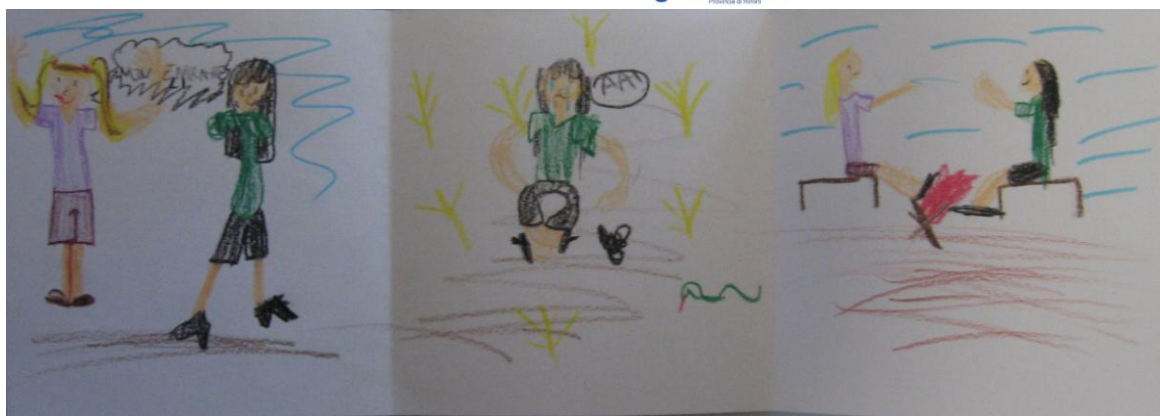
“Come mi immagino Ping”



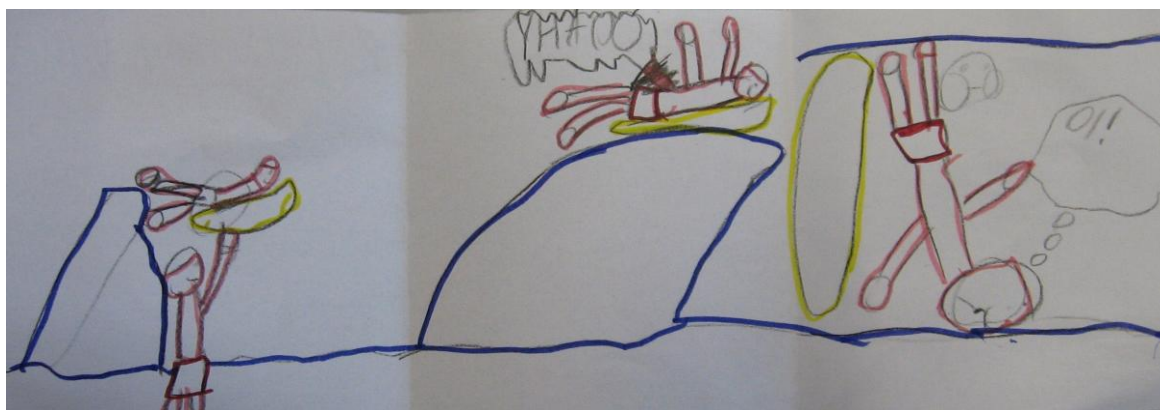
Nella seconda ora ai bimbi è stato chiesto di disegnare una breve storia a fumetti nella quale loro stessi erano i protagonisti. La storia doveva raccontare in sole tre scene un'azione eroica, speciale, compiuta nella loro vita. Ogni storia doveva infine essere titolata. Il laboratorio si è concluso con la lettura delle storie alla classe.



sede: via Luzzatti, 15 – 47813 Igea Marina – Tel. 0541 341642
zaffiria@comune.bellaria-igea-marina.rn.it – www.zaffiria.it



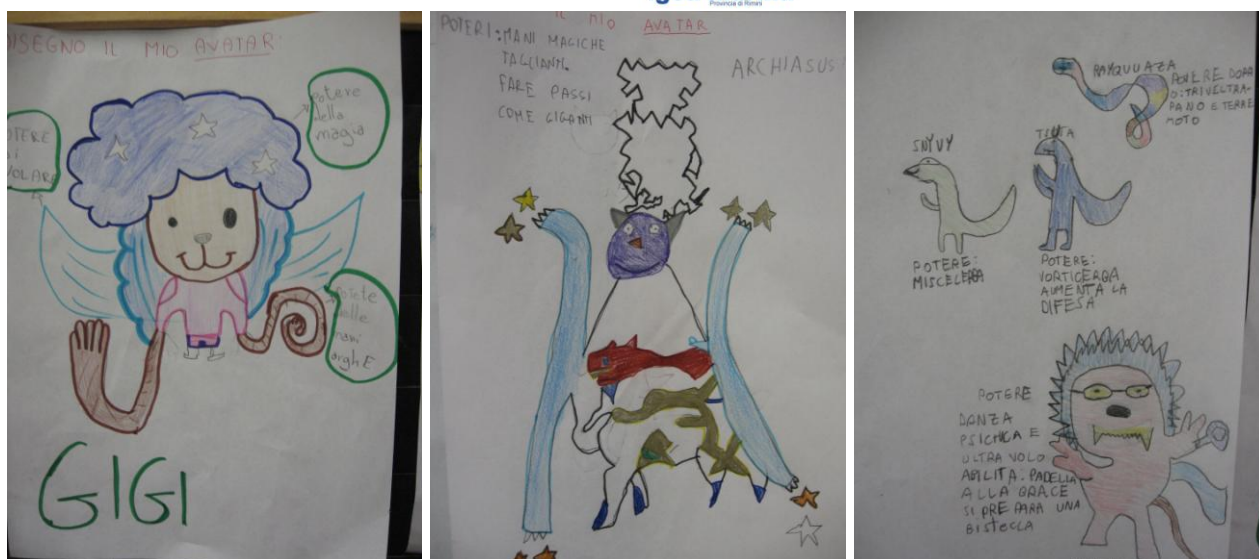
Storia a fumetti di una bimba di terza



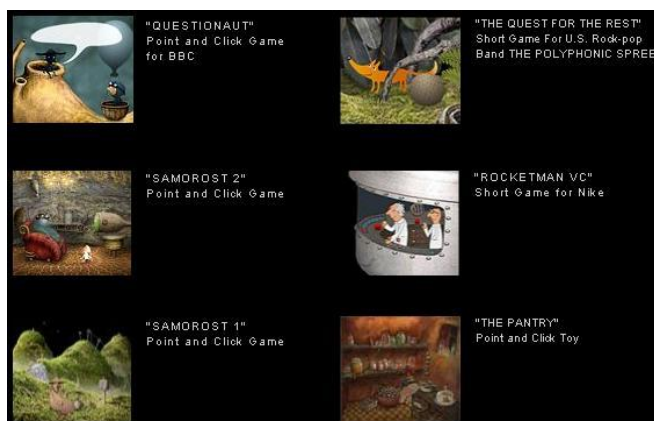
Storia a fumetti di un bimbo di terza

I bimbi che hanno partecipato al laboratorio “Specchio delle mie brame” si sono cimentati nella realizzazione di un piccolo cortometraggio, sempre divisi in gruppi, avente come filo conduttore un genere televisivo a scelta fra fiction, informazione e pubblicità. Ogni gruppo ha dovuto scrivere una breve sceneggiatura, assegnare le parti e recitarle di fronte alla videocamera gestita direttamente dai bambini. Il laboratorio si è concluso con la visione e il commento del girato.

I bimbi del laboratorio “Videogiochiamo” hanno iniziato l’attività disegnando il loro avatar. Successivamente si sono recati in aula di informatica dove hanno sperimentato videogiochi intelligenti che utilizzano la logica e la memoria.



Avatar dei bimbi di “Videogiociamo”



Il portale dei giochi intelligenti di “Amanita-design”

Cosa hanno imparato i bambini

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.

I bimbi del laboratorio sulla tv hanno compreso quanto l'occhio della videocamera modifichi la percezione della realtà e quanto questa sia sempre soggettiva e quindi determinata dalle intenzioni di qualcuno. Hanno sperimentato i tempi e gli spazi televisivi, si sono messi in gioco recitando e talvolta cantando e si sono molto divertiti a rivedersi in tv.

I bambini del laboratorio “Videogiociamo” 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 appreso tecniche e tecnologie legate al mondo del pc e di internet, hanno imparato 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.

Il commento delle insegnanti

Roberta Dardanello, IV°B: “Il laboratorio è stato molto coinvolgente e stimolante per l'apprendimento, i bambini hanno seguito l'attività con interesse...”.

Marika Protti, III°A: “Un laboratorio particolare con materiale insolito che aiuta la fantasia dei bambini e stimola a ricercare idee creative in modo nuovo e a continuare l'attività in classe con l'invenzione di storie”.