

## WORKSHOP 7

### *Chi educa si lascia educare*

**Cristina D'Addato**

#### **Perché è così importante oggi parlare di educazione ai media?**

Dobbiamo partire da un dato di fatto, da un vincolo indiscutibile: i media ci sono, ci saranno e ci influenzano.

Ognuno di noi si costruisce la propria realtà annusandola, consapevolmente o meno, nei film, negli spot, nelle fiction, nella musica, nelle soap opera. Le idee che ciascuno ha nella propria testa si formano anche per mezzo delle storie, delle metafore, dei sogni e delle rappresentazioni messe a disposizione dai mass media. È dai mass media che traiamo gran parte delle informazioni sul mondo e delle percezioni su ciò che ci circonda. Ci mettono a disposizione una pappa pronta per nutrire il nostro immaginario, i nostri pregiudizi e valori. Ieri erano Lady Oscar, Holly e Benji, Beverly Hills e Baywatch, oggi sono le Winx e Dragon Ball, Dr House, CSI e Ugly Betty, in onda negli Stati Uniti dallo scorso settembre e già vincitrice di due Golden Globe.

In questo senso i media, che lo si voglia o no, diventano un partner nella nostra formazione. Non sono solo parte della realtà ma la modellano, gli danno forma, forniscono – nel bene nel male – una grande quantità di fatti e modelli su cui ognuno di noi progetta e costruisce la propria identità.

Come dice il Papa nel suo messaggio per la 41ª Giornata Mondiale delle Comunicazioni Sociali, l'educazione ai media richiede formazione nell'esercizio della libertà.

Jacques Gonnet, direttore del Clemi (Centre de Liaison de l'Enseignement et des Médias d'Information del ministero dell'educazione francese) e punto di riferimento su questo tema da oltre 20 anni, parla di lotta viva per comprendere il mondo e se stessi. Quando gli si chiede quale sia il fondamento teorico dell'educazione ai media risponde: “non abbiamo teorie, abbiamo valori”.

Accrescere la capacità critica vuol dire avere strumenti per capire e mettersi in relazione con l'ambiente, per compiere scelte in modo autonomo ed essere più liberi. Lavorare su questi temi con e per i bambini significa “produrre” Cittadini capaci di camminare con le proprie gambe, pensare con la propria testa ed esprimere le proprie idee con le proprie parole. Anche quando quelle parole diventano degli sms e le emozioni degli emoticons.

#### **Sì, ma come?**

Penso in modo particolare a due percorsi: formare e lasciarsi formare

##### Formare i formatori

Se i media sono fonte straordinaria di informazioni e suggestioni, è vero che spetta alla scuola e ai genitori fornire regole e ordine perché tutto quel materiale possa diventare sapere e cultura. Formarsi e informarsi richiede voglia, tempo e fatica. E ammettiamo pure - nella migliore delle ipotesi - che gli adulti capiscano l'importanza di questo percorso e che decidano di dedicargli tempo ed energie...

Bene, il problema è che non esisteva educazione ai media quando noi adulti eravamo bambini e quindi abbiamo bisogno che qualcuno ci aiuti a costruirci quella cassetta degli attrezzi che ci permetta di smontare e rimontare. Ci servono strumenti che vengano dal mondo della

comunicazione ma anche da quelli del marketing e della psicologia per interrogarci su tecniche, bisogni e comportamenti.

Insomma il buon senso serve ma non basta. Altrimenti rischiamo ancora una volta di finire per demonizzare o sminuire la loro influenza.

Lasciarsi formare dai ragazzi

### **...di chi stiamo parlando?**

Stefano e Miriam, l'uno figlio di mio cugino e l'altra figlia di amici, fan sfegatati dei Lampaclima, di Saetta McQueen di Cars e della Pimpa, son ben diversi dai bambini grassi, frustrati, stressati, rimbecilliti da pubblicità e televisione, maneschi, crudeli e persino un po' bulli che ci sentiamo raccontare. Sono attenti e divertenti. Se è di tecnologia che si parla, già prima di andare alle elementari rischieranno di saperne più di noi e delle loro insegnanti. E crescendo le cose non faranno che peggiorare: chat, videogiochi, blog, mp3, iPod, videofonini, sms...

Che cosa ne sanno davvero insegnanti e genitori? Forse poco, in alcuni casi proprio nulla.

Per potere avere qualcosa da dire dobbiamo ascoltare. Dobbiamo rimettere al centro tutti gli Stefano e le Miriam con le loro domande, bisogni, desideri, paure, capacità e talenti.

A volte ci toccherà fare la voce grossa e fissare dei paletti, non per proteggerli dentro a una bolla di sapone ma per stimolarli a essere ancora più attivi, curiosi, attenti critici e consapevoli. Su questo gli adulti, le associazioni e le istituzioni hanno - per fortuna - ancora molto da dire.

## ***Mappando la storia***

### **Usare idee dei parchi tematici per creare progetti di lezione nelle escursioni didattiche**

**Russell Bekins**

#### **ALL'ESTERNO, GUARDANDO DENTRO**

Quando parliamo dei media e del loro impatto nel secolo attuale, occorre ricordare che ci sono alcune cose che esercitano un'attrazione fondamentale sulla natura umana:

- una di queste è una bella storia.
- un'altra è il viaggio; quell'andare in un luogo diverso, che ci allontana dalla nostra esistenza quotidiana.

Pertanto, Vi chiedo di concentrarvi sull'esperienza che lo studente fa nell'escursione didattica. L'insegnante trascina l'intera classe in giro per un museo, tenendo una lezione davanti ad oggetti che potremmo gentilmente chiamare "cose morte dentro scatole di vetro". Questa è ciò definirei un'esperienza lineare. Per gli studenti non c'è scelta.



La maggior parte dei musei europei iniziarono la loro attività quali collezioni di oggetti, e l'intera ragion d'essere di queste istituzioni è la messa in mostra, la cura e la conservazione di tali oggetti. Rispetto a questa missione prioritaria, l'esperienza del visitatore è secondaria. Quindi i musei di solito sono:

- Costruiti attorno agli oggetti

- Missione di preservare ed esporre collezioni
- Normalmente esperienze lineari

Questo, però, sta cambiando all'estero. I musei in altri paesi europei, e specialmente negli Stati Uniti, si sono spostati verso un linguaggio più ricco di contenuti mediatici. Sfortunatamente l'Italia (se permettete ad uno straniero un pochino di critica culturale) a questo proposito è rimasta, con poche eccezioni, all'età della pietra.

## ARRIVANO I FILISTEI

Negli ultimi cinquant'anni, ciò che i visitatori si aspettano da un museo è molto cambiato. Il mercato si è frazionato in modo tale, da creare una forte competizione nell'accaparrarsi il tempo libero del visitatore.

Parte della concorrenza più dura è arrivata da organizzazioni non particolarmente raffinate in termini culturali, il cui successo è attribuibile ad una cosa: l'aver concentrato l'attenzione sull'esperienza del visitatore. I parchi a tema, ad esempio, di solito sono:

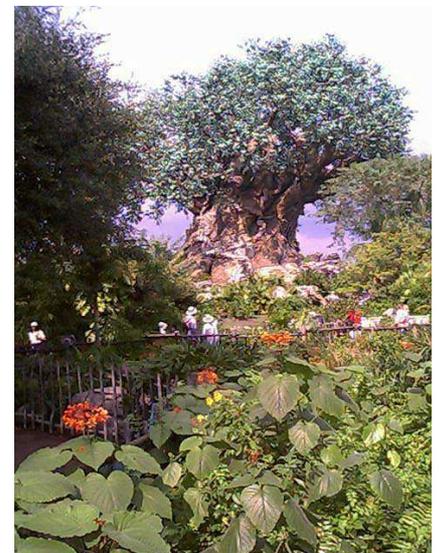
- Costruiti attorno all'esperienza dell'ospite
- Narrazione predominante
- Esperienza non lineare



Anche se ci sarebbero tanti altre caratteristiche da confrontare, ho scelto queste tre perché sono quelle che i musei possono tranquillamente utilizzare per migliorare la loro offerta, senza perdere l'anima.

Seppure queste tendenze non siano ovvie per il settore della didattica in Italia, eccovi la prova numero uno: alla nota fiera dei parchi tematici, IAAPA, si incontrano i capi dei musei e degli acquari più importanti degli Stati Uniti. Questo succede perché l'industria dei parchi a tema ha la tecnologia e le conoscenze professionali necessarie, compresi:

- Sensori e controlli per le attrazioni interattive
- I più affidabili supporti per i video ed il suono
- Consulenti ed esperti di marketing, gruppi di lavoro focalizzati sulla "esperienza del visitatore"
- Aziende che progettano e producono scenografie
- Scrittori e progettisti concettuali che sanno come raccontare una storia utilizzando le tecnologie più attuali.
- Persone in grado di costruire "l'esperienza museo", a prescindere dal fatto che esso contenga o meno oggetti di valore, focalizzandosi quasi esclusivamente sulla narrativa.



## DOVE ANDIAMO

Oggi vorrei darvi un assaggio dei fondamenti con cui l'industria dei parchi tematici utilizza la narrazione, per far vivere al visitatore un'esperienza positiva. Successivamente, vedremo come il mondo dei musei e l'industria dei parchi tematici si sono vicendevolmente

“fecondati” con l’*edutainment*. Vi mostrerò parte del nostro stesso lavoro ad Italia in Miniatura e alle Navi, così potrete decifrare le mappe davanti a voi.

Nella parte finale della mia presentazione utilizzerò alcuni dei concetti che avremo discusso, per proporvi tre diverse escursioni didattiche, che possono essere organizzate presso musei orientati agli oggetti, o presso altri ambienti a basso contenuto mediatico, e che, usando i fondamenti dell’industria dei parchi tematici, possono diventare esperienze profondamente attraenti per gli studenti contemporanei.

## DISNEY ED I SEGRETI DI PULCINELLA – LA NARRATIVA

Il modo in cui Disney fu capace di passare senza strappi dall’animazione, al film, alla televisione, ai fumetti, ai video e ai parchi a tema è sconcertante; tuttavia le idee dietro la “ricetta” Disney sono molto più grandi del singolo innovatore o dell’industria che egli ha generato. Quelle idee sono fondate sulle regole della narrazione, che quasi ogni cultura del pianeta ha conosciuto in una forma o l’altra.

Tutti noi conosciamo questa struttura immortale, che nessuna quantità di pessime soap opera e film americani è riuscita ad uccidere:

- Struttura in tre atti: allestimento, sviluppo, soluzione
- Personaggio coinvolto in una sfida che deve essere affrontata e, quale risultato, cambia
- Contiene sorprese e domande sulla storia che mantengono lo spettatore sulle spine

Be’, ora che ci pensiamo, sembrano proprio gli elementi di un buon progetto di lezione, non è vero?

## DISNEY ED I SEGRETI DI PULCINELLA – L’ESPERIENZA

Perfino nel business dei parchi tematici Disney non fu il primo: prima che Walt gettasse il suo topo nella mischia, c’era una lunga storia fatta di fiere, festeggiamenti, mostre internazionali, esposizioni mondiali e luna park. L’innovazione introdotta da Disney fu il portare il racconto di una storia nel parco e l’alzare l’esperienza dell’ospite ad un nuovo livello:

- Scelta: a Magic Kingdom si può sperimentare qualsiasi avventura si desidera
- Protagonista: l’ospite entra nel racconto della storia e diventa parte dell’avventura. Quando sali sull’attrazione “Peter Pan” o “Alice nel Paese delle Meraviglie”, diventi parte della storia.
- Scoperta: c’è sempre qualcosa di diverso e di nuovo dietro l’angolo. Questione faticosa per gli adulti; sono i bambini a trascinarli in giro.
- Stile: tutto ciò che il visitatore vede è armonioso
- Interazione: tutte le persone che incontri sono parte della narrazione.

L’essenza dell’esperienza è non lineare. L’ospite sceglie dove andare fra le varie possibilità. Si tratta di divertimento e dell’andare dove vuoi, scoprendo belle cose come protagonista.

## DISNEY ED I SEGRETI DI PULCINELLA – LA MAPPA

Un altro elemento importante del parco tematico è la mappa: presenta un mondo a parte, con scelte e possibilità di scoperta, tutte all'interno di un contesto tematico. Disney ci presentò questo tipo di *weltanschauung* (visione del mondo), quando, nel 1950, fu creata la piantina originale di "Disneyland". "Adventureland", "Tomorrowland", "Fantasyland" erano luoghi basati su affermati generi cinematografici, che volevamo esplorare.



Le mappe contengono sempre la chiave per l'orientamento. Nelle mappe medievali l'est era sempre in alto, la stessa direzione di Gerusalemme e del paradiso terrestre, che mettevano sempre da qualche parte attorno alla Cina. Questo conferiva alle mappe una sorta di sensazione chiusa e confortante, un po' come avviene con i mandala nella meditazione orientale. Suppongo che potreste dire che Google Earth sia diventato il nostro nuovo mandala; zumiamo su noi stessi cosicché possiamo vedere la nostra relazione con l'universo...

Così anche nel mondo della didattica, la mappatura può essere una risorsa vitale. Quando un insegnante fa la visita guidata ad un museo, "orienta" gli studenti al materiale esposto in una esperienza lineare. Se poi agli studenti viene permesso di esplorare per conto proprio, ritornare, e approfondire i dettagli che li affascinano, o che sono loro utili, tanto meglio. Se hanno una mappa dei percorsi e un'attività da seguire in modo non lineare, meglio ancora.

Ma si può far molto di più. Una mappa vera e propria può essere legata ad una "mappa concettuale", ovvero un disegno delle idee dietro ad una lezione. Torniamo alla nostra gita scolastica. In questo caso la mappa concettuale potrebbe essere un esercizio visuale (uno schema degli oggetti esposti nelle teche del museo), che si incrocia con la lettura e la scrittura (identificazione o contestualizzazione degli oggetti). Le attività cinetiche dell'orientarsi, trovare, osservare e scrivere possono essere una sfida piacevole; ogni attività feconda le altre, aiutando gli studenti a memorizzare meglio i concetti.

## LE MODALITA' D'APPRENDIMENTO INCONTRANO LA GITA SCOLASTICA

La teoria pedagogica ci dice che più sensi e associazioni coinvolgiamo nell'apprendere, più le informazioni resteranno nei nostri cervelli. Cos'altro ci dice la teoria pedagogica? Ci dice che, se impieghiamo tutte le modalità di apprendimento, abbiamo più possibilità di raggiungere e coinvolgere un maggior numero di studenti, perché facciamo leva sulle diverse facoltà in cui studenti diversi sono più forti. Ripassiamole velocemente:

- Tattile
- Cinetica
- Visiva
- Uditivo - verbale
- Lettura - scrittura - cognitiva
- Gustativa

Parliamoci chiaro. La maggioranza dei media sono limitati perché includono solo due o tre di queste modalità. Una situazione che trova lo studente in un posto interessante, immerso nella narrativa, con tutte le modalità attivate, è



quella che in inglese chiamiamo “a teachable moment”, ovvero un momento in cui lo studente diventa ricettivo o, in altre parole, “insegnabile”.

Sto forse suggerendo che gli insegnanti utilizzino queste idee, per lasciare che i ragazzi scorazzino liberi e selvaggi? Neanche morto! Sto suggerendo che gli insegnanti, con l'aiuto delle istituzioni, utilizzino queste idee fondamentali per creare nuove sfide per gli studenti, usando questi concetti come un libro di ricette.

## MODESTE OFFERTE DAI NOSTRI FORNITORI LOCALI: “ALLA CONQUISTA DEI MARI”

“Alla conquista dei mari” è un progetto che ha impegnato me ed il mio collega Alfredo Corno per un anno. Abbiamo cominciato basandoci sull'idea di una vecchia mostra, cercando di renderla più attuale, vivace e popolare.

Lo spettacolo (chiamarlo mostra sembra davvero povero) si sviluppa su tre piani ed è studiato per rimanere alle Navi per almeno cinque anni. Comprende ambienti altamente *scenografati* (come “La Biblioteca d'Alessandria”), giochi interattivi (come sparare cannoni dalla prua di una galera), venti modelli di navi, trenta punti interattivi, 42 video, animatronici, ed un'audio-guida multilingue. Abbiamo provato a privilegiare l'attività invece della passività; l'audio invece della scrittura.



Quali risultati abbiamo ottenuto?

In primo luogo, anche avendo progettato il percorso in maniera lineare, cominciando il percorso da 1200 anni prima di Cristo e finendolo nel 1778, i ragazzi hanno la possibilità di visitare la mostra a loro piacere, saltando le parti non di loro interesse. Abbiamo notato che stessi creavano un proprio percorso non lineare, diverso dalla nostra logica costruttiva!

Un'altra cosa importante che abbiamo notato è che l'assistenza di personale poteva orientare ed aiutare i visitatori ad interagire con l'exhibit, rendendoli più soddisfatti. Spesso dovevamo solo dimostrarci che toccando un oggetto partivano i video.

Abbiamo costruito l'exhibit in modo tale che tutto fosse un'esperienza: niente segnali o scritte. Una delle grandi richieste che abbiamo ricevuto è stata di apporre etichette e cartelli esplicativi dove abbiamo evitato di metterli!

Senza dubbio, il successo più grande è stato “La Caccia al Tesoro” (vedi immagine), una mappa con domande, data alle famiglie quando entrano. È stata estremamente popolare ed una delle poche cose che hanno rallentato i visitatori dal correre all'ambiente successivo. Sulla mappa che vi abbiamo dato troverete da una parte le domande e sull'altra la mappa disegnata. L'idea era quella di far trovare ai ragazzi dei sensori e dei bottoni segreti con le risposte esatte, e misurarsi con sfide che mettevano in gioco le loro capacità. Alla fine venivano distribuite altre carte contenenti le risposte esatte, affinché si potesse calcolare il punteggio ottenuto e scoprire il tesoro segreto.



## TRE PROPOSTE DI GITE DIDATTICHE SCOLASTICHE

Che possono fare gli insegnanti con la gita scolastica? Certamente non possono aspettare che tutti i musei si aggiornino, o nemmeno che quelli che si stanno aggiornando imparino dai loro errori.

Basandomi sulle conoscenze qui già accennate, seguono tre proposte molto concrete.

### 1. VISITA AL DELTA DEL PO- Dalle dune di sabbia alla laguna

Agli studenti è assegnato il compito di creare un documento alla Steve Irwin o Piero Angela.

- i. Dividendosi in gruppi di lavoro ed assegnandosi dei ruoli: narratore, regista, produttore, scrittore, scienziato, ricercatore, cameraman, sound, e montaggio
- ii. Per prima cosa devono fare ricerche in classe, biblioteca, e internet sul tipo di organismo che devono trovare sul luogo.
- iii. Dopo un meeting gli studenti decidono la bozza della sceneggiatura.
- iv. La bozza è approvata dal produttore esecutivo (insegnante)
- v. Un gruppo di studenti scrittori scrive i testi della sceneggiatura.
- vi. Un gruppo fa lo story board.
- vii. Giorno di uscita, mattino: ricerca del luogo
- viii. Giorno di uscita, pomeriggio: riprese video
- ix. Montaggio del filmato: montatore, produttore, regista, e produttore
- x. Prima visione del filmato: tutti i gruppi criticano il lavoro svolto
- xi. Seconda edizione del lavoro opportunamente corretta
- xii. Proiezione di fronte alla classe intera

Questo esperimento fa familiarizzare gli studenti con i materiali utilizzati e gli fa affrontare l'ambiente esterno da protagonisti. Gli è richiesto di esplorare l'ambiente per esaltarne l'unicità.

### 2. VISITA A SAN VITALE DI RAVENNA – museo vecchio stile

Gli studenti devono creare una nuova mostra per il museo di Classe. Sarà una classica casa romana, completa di impluvium e di peristilio; gli oggetti che giornalmente venivano utilizzati e con cui i romani avevano contatto in quei tempi.

Fra gli oggetti esposti nel museo, quali metterebbero in ogni stanza? Gli studenti dovrebbero fotografare (con il permesso della Sovrintendenza dei Beni Culturali) ogni oggetto che vorrebbero inserire nelle varie stanze, e spiegare la scelta compiuta. Perché hanno scelto quell'oggetto? Perché la scelta di quella particolare collocazione?

Chi viveva in quel luogo? Che professione esercitava?

### 3. VISITA AL MUSEO CIVICO MEDIOEVALE DI BOLOGNA – Tombe dei glossaristi

Il Museo Civico di Bologna ha un'affascinante collezione di tombe di "glossaristi", o studiosi dei primi anni della fondazione dell'università. Queste tombe hanno uno specifico linguaggio, che di solito mostra attraverso un bassorilievo il relatore nella sua classe, piena di studenti in posizioni sorprendentemente reali.



Dopo aver attentamente documentato il linguaggio e la forma delle tombe agli studenti è loro richiesto di disegnare la tomba del loro proprio insegnante. Sarà il loro stesso gruppo di lavoro a ricreare, attraverso fotografie, i fermo immagine sia degli studenti che dell'insegnante, nelle loro pose favorite.

Ricordate! La famiglia dell'insegnante dovrà dare la propria approvazione prima che lo scultore si metta all'opera!

### MA TUTTA QUESTA ROBA – E' FATTIBILE?

Alcuni di questi progetti, come il progetto televisivo, richiedono competenze in aree che gli insegnanti forse non avranno. Potrebbe essere necessaria un'entità indipendente, come un laboratorio media, o la partecipazione di una società mediatica, che potrebbe agire da sponsor. Credo che il miglior utilizzo di questo convegno potrebbe essere quello di prendere le idee più interessanti, e trovare un modo per trasformarle in pacchetti, pratici ed economicamente accessibili, per gli insegnanti.

Dobbiamo ricordare che spesso le risorse per eseguire i progetti più promettenti sono già più vicine di quel che pensiamo:

- Studenti al passo con la tecnologia
- Organizzazioni come Zaffiria
- Genitori
- Volontari della terza età
- Sponsor diretti o indiretti
- Staff dei musei, istituzioni o parchi coinvolti

Il problema è che gli insegnanti non hanno i mezzi né il tempo per organizzare i partecipanti. Potrebbe essere necessario un servizio privato o non a scopo di lucro, per aiutare ad avverare progetti come quelli qui ipotizzati.

### LE NOSTRE SFIDE SONO LE VOSTRE

Uno dei nostri problemi nel mondo dei parchi tematici è che dobbiamo avverare i sogni dei bambini, e quei sogni diventano sempre più impossibili da realizzare. Un ragazzino cresciuto leggendo i fumetti dell'uomo ragno, per esempio, si aspetterebbe di vederlo oscillare da un palazzo all'altro, come accade nei fumetti e nel film. Vi lascerò pensare per un momento come ciò potrebbe essere fatto nella realtà...giorno dopo giorno, settimana dopo settimana, anno dopo anno.

L'ovvia conclusione per i parchi tematici è che, per soddisfare le aspettative dei ragazzi, occorrono budget enormi e grandi effetti speciali. In breve, i parchi tematici si ritrovano nella stessa posizione degli educatori. Anche noi fronteggiamo aspettative sempre maggiori del pubblico, con mezzi economici molto limitati.

Quello che la nostra industria sa, è che ciò che rimarrà nel lungo termine non è la tecnologia: è il modo in cui si utilizza la tecnologia, per coinvolgere il visitatore nella storia che stai cercando di raccontare. Questo è altrettanto vero quando si ha a che fare con gli studenti d'oggi.

C'è qualcos'altro che ritengo sia importante menzionare in questa sede. Il giorno d'inaugurazione di "Disneyland", cinquant'anni fa, fu un disastro. Le persone andavano al castello della "Bella Addormentata nel Bosco", e si aggiravano lì intorno, aspettando che succedesse qualcosa, magari l'apparizione di un drago, o qualcosa di analogo. Così come nell'istruzione, tutto il lavoro dei parchi tematici è basato sul dialogo con i visitatori.

Guardare e provare nuove idee, e migliorare quelle vecchie, sono le chiavi della nostra attività ed i visitatori sono fondamentali in questo dialogo. Forse è il momento di iniziare un dialogo con i musei, nel merito. Non vedo nessuno più qualificato che la gente in questa stanza.

Ma c'è un ultimo pensierino per i nostri colleghi nel mondo della didattica: forse, anche il guardare agli studenti come se fossero clienti potrebbe aiutare a concentrare la mente.

*Russell Bekins è un veterano dell'industria del cinema e partner di Advanced Edutainment Ventures, che progetta percorsi e attrazioni per musei, parchi a tema ed acquari. Il suo lavoro più recente è "Alla Conquista del Mare" per l'Acquario di Cattolica, un percorso interattivo che racconta 3000 anni della storia della navigazione.*

Photo credits: Renzo Donati, Russell Bekins, [www.cobbles.com](http://www.cobbles.com)

## ***Ragazzi e cinema : cinema, radio e spettacolo dai giovani ai giovani***

**Guido Milani**



Il progetto "Ragazzi e Cinema" fonda i suoi principi ed i suoi obiettivi sul lavoro iniziato ormai dieci anni fa, nel dicembre 1997, da un gruppo di allora dodicenni residenti ad Oggiono, cittadina in Provincia di Lecco, i quali, per occupare il proprio tempo libero, scelsero autonomamente e spontaneamente di provare insieme a creare un film.

Da quegli esordi, si è andata costituendo una realtà che, passo dopo passo, ha coinvolto un numero sempre maggiore di ragazzi, intrigati dall'idea di poter essere protagonisti di un lavoro prodotto dalla loro fantasia.

In un primo tempo, gli adolescenti autori dell'iniziativa si sono rivolti all'amministrazione comunale di Oggiono, allora guidata dal dr. Raffaele Straniero, che ha permesso, con il successivo intervento degli assessori Vincenzo Pupino (Cultura) e Antonio Cesana (Servizi Sociali), di fare in modo che tale proposta fondasse le sue prime radici all'interno della cittadina.

Nel 1999 è così nato a tutti gli effetti il gruppo "Ragazzi e Cinema", attivo nel territorio comunale al fine di unire ragazzi in un comune progetto, quello di realizzare film e, successivamente, di promuovere eventi in cui tali lavori venissero presentati al pubblico.

In breve tempo, i ragazzi hanno costruito – sempre in maniera indipendente, senza alcun coordinamento adulto o istituzionale - una catena di legami sia nel territorio provinciale che nell'ambito dello spettacolo, del cinema e della televisione :

L'ente provinciale Solevol (Solidarietà Lecco Volontariato) dal 2002 commissiona ogni anno ai ragazzi una serie di cortometraggi inerenti il mondo del sociale, visto dunque attraverso gli occhi di giovani, per offrire spunti di riflessione e di dibattito ad adolescenti, primi fruitori di tali opere;

Radio Cristal, emittente radiofonica di Lecco, dal 2002 ha offerto al gruppo una serie di spazi settimanali (che sono andati aumentando di anno in anno), in cui i giovani possono provare l'esperienza di essere speaker, conduttori ed autori di trasmissioni in diretta;

TVS – Televallassina, emittente televisiva del triangolo Lariano, dal 1999 trasmette i film

ed i video prodotti dal gruppo e dedica una serie di programmi speciali, con interviste ai ragazzi e retroscena dei lavori realizzati;

Un costante numero di giovani attori professionisti del piccolo e del grande schermo è diventato amico dei componenti del gruppo. Sono stati oltre cinquanta i contatti con tali personaggi famosi, molti dei quali hanno presenziato gratuitamente agli eventi organizzati ad Oggiono e nel territorio Lecchese, attirando così un numero sempre maggiore di persone, specialmente adolescenti;

Il team di Cinecittà ha conosciuto l'attività dei ragazzi ed ha offerto loro la possibilità di visitare set e studi televisivi;

L'amministrazione comunale di Terni, nel 2001 e nel 2002, ha promosso insieme a "Ragazzi e Cinema" una serie di eventi nella città Umbra, dedicati a giovani artisti dello spettacolo e della televisione .

L'Eda (Educazione per adulti) ha creato, negli ultimi anni, una collaborazione con "Ragazzi e Cinema", soprattutto sul fronte radio, per permettere a giovani extracomunitari residenti nel territorio Lecchese di provare anch'essi le esperienze e le attività proposte;

Diverse amministrazioni comunali del territorio Lecchese (Dervio, Malgrate, Barzanò, Valmadrera, Civate...) hanno collaborato con "Ragazzi e Cinema" per la promozione di manifestazioni ed eventi rivolti ai giovani nelle loro cittadine.

Nel 2003, il gruppo si è presentato all'assessore alla cultura della Provincia di Lecco, Chiara Bonfanti, ottenendo in breve tempo il suo sostegno ed il suo patrocinio.

Con il 2004, "Ragazzi e Cinema" è diventata, oltre che realtà comunale, anche realtà provinciale.

I coordinatori hanno girato nelle scuole medie inferiori e superiori del territorio, proponendo a tutti i ragazzi di entrare a far parte del gruppo. La risposta è stata subito forte : oggi sono oltre cento gli adolescenti che, dal lunedì al sabato, hanno trovato almeno uno spazio, tra tutte le proposte di "Ragazzi e Cinema", in cui potersi esprimere (radio, cinema, eventi...)e in cui potersi sentire veri protagonisti.

Tutte le attività che rientrano nel progetto si sono rivelate nel tempo fonte di aggregazione e stanno avendo un bacino di utenza enorme, destinato ad aumentare di anno in anno.

Il progetto "Ragazzi e Cinema" mira dunque a creare, sulla base di un'esperienza maturata nell'arco di questi otto anni, un servizio rivolto a tutti i bambini, ragazzi, adolescenti, giovani dell'intero territorio della Provincia di Lecco, che intende aggregare mediante le seguenti proposte di attività :

Costruzione di corto e lungometraggi;

Realizzazione di filmati che affrontino tematiche sociali, culturali, storiche ed ambientali;

Promozione di trasmissioni radiofoniche su svariati argomenti, per favorire la comunicazione e per rafforzare la capacità di dialogo tra i giovani;

Organizzazione di eventi e spettacoli nel territorio;

Incontri con giovani attori del piccolo e del grande schermo;

Visite a set, studi televisivi e radiofonici;

Scambi culturali e dibattiti con critici e registi;

Visione e discussione di film;

Organizzazione di feste e di momenti di incontro e di animazione

Si vuole favorire così lo scambio di amicizia tra tutti i partecipanti alle attività e con altri gruppi e persone, specialmente con realtà che condividono gli stessi interessi.

Si collabora costantemente con scuole, centri di aggregazione giovanile, associazioni, al fine di realizzare progetti comuni, che mirino sempre ad una unione di ragazzi.

L'obiettivo quindi del progetto è quello di utilizzare la cultura dell'immagine e della parola quale mezzo per offrire opportunità costanti di incontro e di aggregazione fra ragazzi, in un'era come questa, in cui il cinema e la televisione stanno avendo il predominio e rischiano di costringere i giovani a restare spettatori passivi.

Si vuole dunque far usare ai ragazzi strumenti e mezzi di comunicazione come cinema e radio, per fare in modo che i giovani diventino, da semplici osservatori, protagonisti di qualcosa che anche loro possono e sanno fare, con la conseguente formazione di gruppi di lavoro uniti ed affiatati.

Durante la stagione 2005/2006, sono stati realizzati due eventi significativi per il territorio Lecchese, che mirano a divenire appuntamenti fissi:

1. 18° Raduno Internazionale delle radio scolastiche (per la prima volta in un paese non Francofono, si sono riunite tutte le radio che danno voce ai ragazzi, con la partecipazione di studenti, docenti ed addetti ai lavori provenienti da Belgio, Francia, Olanda...)
2. 1° Oggiono Film Festival (concorso nazionale per cortometraggi realizzati da ragazzi; sono giunti ad Oggiono gruppi, classi, associazioni che hanno presentato – in una vera e propria gara - i loro video; si è riusciti così a favorire così uno scambio tra gli adolescenti partecipanti a “Ragazzi e Cinema” e giovani di tutta Italia)

## ***La propaganda nella società di massa. Un approccio di tipo storico alla media education***

**Elena Musci<sup>1</sup>**

**docente SSIS Basilicata e Ass. Historia Ludens**

**Premessa:** Questo progetto nasce dalla collaborazione fra l'associazione Historia Ludens<sup>2</sup> (Bari) e il Liceo Classico “Cafiero” di Barletta. L'associazione, che da anni opera nella scuola, pratica una didattica della storia “attiva” attraverso la creazione e sperimentazione di giochi e laboratori basati su approfondite ricerche storiografiche.

**Destinatari:** una classe aperta di terzo Liceo Classico formata da 20 studenti.

**Tempi:** nove laboratori, della durata di tre ore e una conferenza conclusiva.

**Metodologia didattica:** incontri laboratoriali.

**Temi Storici:** il percorso affronta diversi aspetti della propaganda nel Novecento, secolo caratterizzato dalla comparsa delle masse sulla scena politica e dall'uso strumentale dei nuovi media per l'organizzazione del consenso. L'attenzione è centrata sui totalitarismi perché essi costituiscono un facile punto di partenza per lo studio del fenomeno, non solo perché ne sono stati un laboratorio sperimentale, ma soprattutto perché il deciso punto di vista che i loro strumenti di comunicazione (filmati, manifesti, vignette satiriche, documentari, giornali,...) hanno assunto, consente agli studenti di riconoscerli con più facilità le peculiarità dell'uso politico e propagandistico.

---

<sup>1</sup> L'autrice è contattabile tramite posta elettronica scrivendo a [elemusci@gmail.com](mailto:elemusci@gmail.com)

<sup>2</sup> Maggiori informazioni sul sito [www.historialudens.eu](http://www.historialudens.eu)

L'esame di posizioni e soluzioni diverse a questo proposito permette agli studenti di acquisire gli strumenti per analizzare la contemporaneità in modo critico.

**Obiettivi formativi:** Il percorso si muove lungo due filoni diversi e complementari: **la formazione storica e l'educazione all'immagine e ai media che ne sono portatori.**

### **La formazione storica**

Il progetto, nell'ambito della formazione storica, si muove nel senso della conoscenza di alcuni aspetti della politica e della propaganda del Novecento. In questo modo si vuole far riflettere su come sia invasiva la propaganda all'interno dei regimi totalitari e su come essa abbia mutato di segno, ma non sia scomparsa negli stati democratici, soprattutto in occasioni estreme, come nel caso della guerra. Il percorso, nello stesso tempo, è volto a promuovere l'acquisizione di alcune abilità di tipo storico come "Argomentare in merito a temi storici, utilizzando testi storiografici e fonti per costruire motivate interpretazioni"; "analizzare e interpretare fonti scritte, iconografiche, audiovisive e multimediali di diversa tipologia, riconoscendone l'intenzionalità (prospettive ideologiche, politiche, di classe, etc.) ed esercitando la critica della fonte"; "costruire mappe di interpretazione dei fenomeni complessi utilizzando le opportune categorie storiografiche". Il rafforzamento di questo tipo di abilità è stimolato attraverso la pratica laboratoriale.

### **L'educazione all'immagine (e ai media)**

Il progetto si caratterizza anche come intervento educativo volto all'**apprendimento critico del linguaggio dell'immagine**, caratteristico della società odierna, per stimolarne una lettura problematica. Esso intende far acquisire mezzi adeguati per esercitare oggi una **cittadinanza attiva**, ovvero un ruolo propositivo e responsabile rispetto alle problematiche dell'esistenza nel contesto sociale e comunicativo. Dunque poter leggere, ma anche usare l'immagine, per decifrare la realtà e per comunicare con gli altri.

Esso, infine, intende fornire una conoscenza critica e consapevole dei media, attraverso un approccio di tipo storico: partire dai momenti più rappresentativi dell'uso propagandistico del mezzo, contestualizzandoli, per poter anche comprenderne meglio l'attuale utilizzo.

### **Il percorso, secondo i temi affrontati**

Il progetto è articolato per temi. Ad ogni tema corrispondono attività didattiche strutturate:

#### **LA COMUNICAZIONE POLITICA**

Attraverso il gioco *Tradizioni*<sup>3</sup>, gli studenti, divisi in due gruppi contrapposti, discutono su temi di rilevanza nazionale (come l'entrata in guerra), supportando le proprie tesi attraverso la citazione di alcune fra le tradizioni che costituiscono la memoria storica della nazione. Una tradizione utilizzata per più tempo (cioè per più round) aumenta il suo potere di convincimento, ma, nello stesso tempo, rischia di essere smentita dagli storici che si sono interessati al tema (all'interno del gioco esiste una carta "Revisione storica" per ogni carta "Tradizione"). Il gioco, all'interno del percorso, serve per riflettere sul meccanismo della comunicazione politica.

#### **LA FOTOGRAFIA**

---

<sup>3</sup> *Tradizioni, Gioco su memoria storica, identità e appartenenza e sul potere ambiguo delle invenzioni*, in BRUSA A., BRESIL L., *Laboratorio 3*, edizioni scolastiche Bruno Mondadori, Milano, 1996, pagg. 202-224. Il gioco è basato sugli studi presentati in E. Hobsbawm e T. Ranger, *L'invenzione della tradizione*, Torino, Einaudi, 1987.

Questo tema è stato affrontato con due laboratori differenti che si sono rivelati molto efficaci per lo scardinamento dell'idea implicita che abbiamo che la fotografia rappresenti la realtà in modo oggettivo. Gli studenti si sono mostrati sorpresi di scoprire quanto un'immagine fotografica possa essere manipolata, non solo tecnicamente, ma anche semplicemente con la scelta dell'inquadratura o della prospettiva o, all'interno del suo uso pubblico, per il semplice fatto di essere scelta per la diffusione nazionale a danno di altre meno idonee a trasmettere determinati valori.

### **1. La camera oscura del fascismo<sup>4</sup>**

In questo laboratorio gli studenti focalizzano la loro attenzione sull'autorappresentazione del fascismo attraverso le fotografie dell'istituto LUCE studiando il modo attraverso cui vengono veicolati i valori fascisti e l'esaltazione e i mutamenti della rappresentazione di Mussolini. Dopo l'interrogazione delle immagini, gli studenti possono reinterpretare il tutto attraverso la lettura di alcune direttive alla stampa e la visione di fotografie che non hanno superato la censura.

### **2. Soltanto a luci spente<sup>5</sup>**

In questo gioco-laboratorio, gli studenti impersonano membri degli organi di propaganda di fascismo, nazismo, stalinismo e della Cina della Rivoluzione Culturale, e si contendono fotografie che possano rappresentare al meglio i successi del loro leader e dello stato secondo i temi della propaganda specifici della propria appartenenza politica. Le squadre possono anche danneggiare gli avversari giocando carte per loro "proibite", cioè dissonanti rispetto alla propaganda ufficiale, i cui effetti negativi possono essere annullati solo dalla messa in gioco della carta "censura". Dopo il momento ludico, ogni gruppo elabora un cartellone in cui, attraverso le immagini e la scrittura di brevi testi argomentativi, è indicato il ruolo della fotografia (e dei meccanismi della censura) per il totalitarismo rappresentato.

## **I CINEGIORNALI**

Nel laboratorio *La LUCE sulla propaganda*, viene proposta la visione critica di alcuni cinegiornali LUCE, puntando sulla mimica, prossemica e toni della voce di Mussolini nei suoi discorsi. L'obiettivo è riflettere con i ragazzi sul modello comunicativo proposto da Mussolini e sul sistema di valori trasmessi attraverso i cinegiornali, non solo grazie alle capacità oratorie del duce, ma anche grazie ad alcuni accorgimenti tecnici legati al medium, come la presenza di simboli nell'inquadratura, la posizione della telecamera, il montaggio, ma anche l'uso consapevole della musica, dei campi lunghi o dei primi piani.

## **I film di propaganda**

L'ultima attività laboratoriale<sup>6</sup> è incentrata sull'analisi di quattro film di propaganda. Tutti i regimi ideologici e rivoluzionari del Novecento, sia di sinistra che di destra, hanno visto nel cinema uno strumento privilegiato di propaganda in quanto mezzo espressivo completo,

---

<sup>4</sup> Per una descrizione dettagliata dell'attività, si veda Elena Musci, *Il laboratorio con le fonti iconografiche*, in Paolo Bernardi (a cura di), *INSEGNARE STORIA. Guida alla didattica del laboratorio storico*, UTET Università, Torino 2006. Pag. 166-181.

<sup>5</sup> Il gioco-laboratorio, creato appositamente per il progetto, si basa essenzialmente sul testo di A. Jaubert, *Commissariato degli archivi. Le fotografie che falsificano la storia*, Corbaccio, Milano 1993.

<sup>6</sup> Il laboratorio prende spunto in particolare dalla lettura di Simonetta Polenghi, *Immagini per la memoria: il cinema come fonte storico-educativa*, in Pierluigi Malavasi, Simonetta Polenghi, Pier Cesare Rivoltella, *Cinema, pratiche formative, educazione*, V&P, Milano 2005, pagg. 19-52; Marina Medi, *Il laboratorio con le fonti filmiche*, in Paolo Bernardi (a cura di), *INSEGNARE STORIA...* op. cit. Pag. 182-194; e dalle riflessioni di Giovanni De Luna sull'argomento.

immediato e soprattutto popolare. I film individuati per il fascismo, il nazismo e lo stalinismo non sono di propaganda d'occasione, ma di promozione ideologica, di ricerca dell'assenso totale e totalitario. Nel percorso è stato inserito anche un film americano relativo alla propaganda di guerra. La scelta apparentemente dissonante è tesa ad evidenziare come l'uso strumentale della cinematografia appartenga anche alla democrazia e come non sia possibile pensare che la propaganda politica venga attuata soltanto all'interno di regimi dittatoriali.

Questi i film proposti:

- PROPAGANDA FASCISTA: di Giovacchino Forzano, *Camicia Nera*, del 1933 (durata 88 min.)
- PROPAGANDA SOVIETICA: di Mikhail Ciaureli, *Padenie Berlina* (La caduta di Berlino) del 1949 (durata 168 min.)
- PROPAGANDA AMERICANA: di Frank Capra, *Why we fight* (perchè combattiamo), del 1942 (durata 84 min.)
- PROPAGANDA NAZISTA: di Leni Riefensthl, *Il trionfo della volontà*, del 1936 (durata 114 min)

La prima visione, per quanto ridotta per i film più lunghi, verte sull'impatto emotivo dell'opera, considerando che l'analisi filmica non può prescindere dalla qualità estetica e dalla poeticità del testo, ma anche per riflettere su come il film abbia potuto suscitare emozioni e mutamenti interiori fra i contemporanei.

L'analisi successiva viene proposta attraverso una griglia di lettura che chiede agli studenti di indicare i punti salienti della storia dividendola in sequenze narrative, per cui siano definiti un titolo, i protagonisti, i luoghi, i valori rappresentati e gli espedienti attraverso cui il regista trasmette questi valori (primi piani, ruolo della luce e/o della musica,...). Nello stesso tempo i ragazzi ricevono una scheda del film che presenta loro il contesto storico, il rapporto fra il regista e il leader politico e l'accoglienza che il film ha avuto fra i contemporanei. I quattro film vengono visionati da quattro gruppi diversi. Nella fase finale del laboratorio ogni gruppo presenta agli altri il film studiato, mostrando le sequenze più significative e raccontando le riflessioni fatte.