

“TELEWOW”

Ombretta Novelli, Imelda Pellegrino

Il nostro intervento è stato strutturato in tre ore: due dedicate ad illustrare la nostra attività in RAI, una a giocare a: ”TeleWOW: costruisci il tuo programma tv” un gioco in scatola di nostra invenzione.

Nella prima parte del workshop è stato mostrato un video che ci riprende mentre svolgiamo l’attività didattica nelle scuole e negli studi del centro di produzione. Commenti, risposte alle curiosità degli uditori, oggetti costruiti da e per i bambini, hanno fatto da corollario alle nostre spiegazioni. Nella seconda parte del workshop si è giocato a “TeleWOW”, un gioco didattico sulla produzione televisiva, non ancora commercializzato, che in futuro potrebbe rappresentare un valido contributo all’attività didattica nelle scuole.

Le melevisite

Nella primavera del 2000 ha preso il via, per le scuole elementari e materne, un progetto di visita ludico-didattica agli studi della Melevisione, presso il Centro di Produzione RAI di Torino. L’iniziativa, ideata e voluta da Mussi Bollini, produttore esecutivo del programma, e progettata e realizzata da Ombretta Novelli e Imelda Pellegrino, ha coinvolto finora più di un centinaio scuole, per un totale di circa 8000 bambini.

Il progetto, strutturato su due giornate consecutive, ha lo scopo di creare un’occasione concreta per fare esperienza diretta dello strano e magico mondo della televisione, attraverso momenti di sperimentazione sul campo, vivendo in prima persona l’incontro con la finzione, che qui diviene paradossalmente “reale”, tangibile, letteralmente “a portata di mano”.

Se ai più grandi il mondo televisivo viene mostrato senza i veli di una telecamera che restituisce solo il prodotto finale/finito di un lungo processo di lavorazione, ai più piccoli quello stesso mondo appare in tutta la sua fantasticità, in parte celato, sì, ma non per inganno, solo per rispetto della favola e dell’incanto nel quale i bambini di 4-5 anni ancora vivono. Ed è con loro che l’avventura viene vissuta attraverso la trasformazione da spettatori passivi di un accadimento televisivo a protagonisti attivi e presenti dello stesso: il travestimento e l’immedesimazione nel personaggio (i bambini diventano gnomi) fanno sì che l’entrata nel Fantabosco diventi una vera e propria entrata nella fiaba, non fittizia, immaginata, sognata, ma bensì reale, effettiva, concreta (si passa -per davvero!- in mezzo agli alberi, si sente -veramente!- il ruscello che scorre, si vede -sul serio!- il bosco animarsi di mille colori). E deve trattarsi di un’esperienza decisamente viva e presente se, come abbiamo potuto verificare personalmente, bambini di quest’età, a distanza di un anno, ancora ricordano perfettamente il percorso fatto quel giorno, i posti, gli oggetti, le sensazioni, tutto.

Con i più grandi, invece, l’entrata nella favola diventa l’entrata nel mondo “da favola” della televisione: ancora stupore e meraviglia per le luci colorate ed il ruscello che scorre, ma questa volta con la consapevolezza di come fanno quelle luci a colorare lo studio, di come fa quel ruscello a scorrere, di che cosa sono fatti gli alberi, del perché non basta mettere un frutto nella Melevisione per assistere, seduta stante, all’avvio del cartone animato, di quante persone sono coinvolte nel processo produttivo del programma, e del fatto che esso comporti un “durante” (la registrazione in studio), un “prima” (la fase di preparazione) ed un “dopo” (la post-produzione). Realizziamo tutto questo con l’intento di contribuire a rendere i piccoli telespettatori più consapevoli del mezzo televisivo: più informazioni e conoscenze essi acquisiscono su ciò che lo costituisce, più crediamo possano avere a disposizione strumenti di valutazione per rendersi maggiormente autonomi nel giudizio, diventando forse più critici e selettivi nell’utilizzo della “scatola parlante” nelle loro case.

Ovviamente il progetto proposto rappresenta solo un approccio, seppure strutturato, a tali tematiche; ci rendiamo conto, infatti, che tale consapevolezza critica ha bisogno di molto tempo e di molto lavoro per venire interiorizzata e diventare stabile, ma crediamo anche che l’eccezionalità dell’evento proposto (vedere e capire “dal di dentro” la televisione) possa essere utilizzato nella

scuola come stimolo per ulteriori approfondimenti (tenendo conto, tra l'altro, dell'accrescimento della motivazione che ne può derivare) o come fase conclusiva di un lavoro in essa già avviato relativamente all'educazione ai media.

Il gioco in scatola: "Tele wow"

Costruisci il tuo programma Tv.

Come è noto, il gioco, oltre che divertimento e svago, può diventare anche valido strumento di apprendimento; "TeleWoW: Costruisci il tuo programma Tv" si presenta proprio in questo senso, come un divertente percorso per condurre i bambini dentro il magico mondo della televisione, mostrando loro più da vicino i suoi meccanismi produttivi: quali e quante sono le persone che vi lavorano, quali sono le loro mansioni, quali le strutture e gli elementi che entrano in gioco nella produzione di un programma (dalle dinamiche interne alla rete, agli introiti pubblicitari, al ruolo del pubblico/audience).

Le informazioni alle quali i bambini accedono giocando, se pur scherzosamente "mascherate" per salvaguardare la dimensione ludica dell'esperienza, in verità corrispondono alla realtà della produzione televisiva e quindi possono venire successivamente recuperate e ridiscusse in classe, inserendole nelle attività didattiche relative al più ampio campo dell'educazione ai media.