

## VOLTI DELL'ANTICHITÀ

*Damiano Felini*

Un progetto interdisciplinare di multimedialità per educare alla comunicazione

Due classi, una quarta ginnasio ed una prima scientifico, non troppo motivate nello studio della storia, un'aula informatica di tutto rispetto, due docenti "grintose" e con la voglia di sperimentare modalità didattiche diverse dal solito, un media educator a disposizione.

Questa è stata la situazione di partenza di un progetto che ai consueti obiettivi delle attività interdisciplinari che vedono l'impiego di strumenti informatici per la realizzazione di prodotti multimediali (ipertesti, siti web e così via) ha voluto aggiungere una particolare attenzione agli aspetti strettamente inerenti all'educare alla comunicazione per immagini. Poiché il laboratorio era considerato di "livello zero" rispetto a futuri progetti, si è scelto di realizzare presentazioni PowerPoint, una forma relativamente semplice dal punto di vista tecnico ma non banale quanto alle possibilità comunicative ed ormai tipica anche in molti contesti extrascolastici, per esempio accademici o aziendali.

I contenuti su cui i ragazzi sono stati invitati a lavorare attraverso la ricerca e la lettura delle fonti antiche sono quelli legati a quattro personaggi famosi della grecità classica: Solone, Pericle, Demostene e Alessandro Magno; il compito era quello, non tanto di scrivere una semplice biografia elencativi delle loro imprese principali, ma di restituire il "volto" di questi uomini, lo spirito con cui hanno agito e che li ha guidati, la complessità delle loro idee, dei loro sentimenti, delle loro capacità, dei limiti e di tutti quegli aspetti che ne hanno fatto la grandezza i ragazzi hanno lavorato a gruppi di 4-5 persone per un totale di circa 20 ore, 10 dedicate alla ricerca ed allo studio, 10 alla realizzazione del prodotto multimediale. Coerentemente con la natura di Powerpoint, il progetto si è concluso con una esposizione orale dei gruppi alla classe con l'ausilio delle slides proiettate su grande schermo.

Per quanto riguarda gli aspetti più vicini alla Media Education, è opportuno sottolineare che durante la realizzazione dei prodotti si è prestata la massima attenzione a far cogliere la specificità (fatta anche di opportunità e di vincoli) della forma comunicativa della presentazione, che è uno strumento esclusivamente visivo (non ha audio), che è di supporto ad un'esposizione verbale da fare in contemporanea e che deve essere funzionale a questa, quindi non deve dire tutto quello che si ha intenzione di spiegare a voce (creerebbe un'inutile ridondanza), e nemmeno deve distrarre l'attenzione tramite un eccesso di effetti speciali; il compito di una presentazione è quello di accompagnare il parlato, aiutando l'ascoltatore a seguirlo e facilitandone la comprensione ed il ricordo.

Quali sono state, allora, le soluzioni che i ragazzi hanno escogitato per rendere efficaci le loro presentazioni? quali sono state le scoperte che hanno fatto a questo proposito? Ne facciamo un sintetico elenco: hanno organizzato la presentazione in una serie di nuclei tematici rilevanti ordinati in maniera sequenziale, seguendo così la direttiva loro impartita di evitare una struttura ipertestuale (che sarebbe stata troppo complessa da realizzare, visto il bassissimo livello di competenza informatica di circa la metà degli alunni); hanno colto l'importanza di scegliere lo sfondo della diapositiva, che deve essere un elemento di senso della presentazione e non una variabile casuale (p. es. alcuni gruppi hanno scelto di mantenere sempre lo stesso sfondo per evitare di distrarre l'ascoltatore; altri di variarlo solo al variare dell'argomento [lo sfondo come il titolo di un paragrafo]; altri ancora di fargli assumere un significato simbolico [la lastra di marmo stile pietra tombale per la slide sulla peste in Atene]); hanno utilizzato elementi unificatori per caratterizzare la presentazione (la chiave, per esempio, ricorre nelle diapositive su Alessandro Magno perché i membri del gruppo ritenevano che il loro lavoro potesse essere una chiave per entrare nel loro personaggio); hanno giocato con l'elemento iconico, trovando immagini che rappresentassero realisticamente o simbolicamente l'idea che volevano esprimere; hanno prestato attenzione alle scelte cromatiche; hanno ridotto le lunghe spiegazioni in brevi espressioni o in mappe concettuali facili da visualizzare.

Le due immagini riprodotte qui e tratte rispettivamente dai lavori su Alessandro e su Pericle possono dare un'idea del tipo di lavoro svolto nel corso del progetto, del livello raggiunto dai ragazzi, dell'attenzione e della cura che hanno posto nel lavoro e di come anche gli strumenti informatici possono prestarsi ad una Media Education intesa come educazione alla comunicazione.