

LABORATORIO DI GIORNALISMO MULTIMEDIALE

Marco Braghini, Tiziana Palmieri

Istituto "Aycardi-Ghiglieri" di Finale Ligure (SV)

Nel suo senso letterale, multimedialità significa possibilità di utilizzare più media, cioè più mezzi di comunicazione, per l'espressione o per la comprensione di contenuti, sfruttando le potenzialità specifiche di ogni mezzo.

Purtroppo in gran parte delle scuole italiane non si è compreso che la multimedialità è una questione di approccio alla conoscenza, e che anche la migliore delle aule informatizzate non ha ragione di esistere se non viene utilizzata per uscire da una logica sequenziale-reimpostata (come quelle, ad esempio, del cd-rom didattico e della lezione "frontale" impartita dal computer-docente ai pc in rete).

Succede così che si vada nelle aule multimediali per imparare a scrivere con la tastiera, per provare a disegnare con il mouse e stampare le proprie creazioni, per imparare a scansionare fotografie, per registrare o riprodurre suoni, per scoprire come ci si muove dentro ad un cd-rom e molte altre attività, quasi tutte di importanza primaria nel contesto comunicativo e sociale della nostra epoca. Quello che però i ragazzi perdono è l'opportunità di utilizzare tali mezzi come materia di espressione a disposizione del pensiero e della creatività personale, adattando la rappresentazione delle informazioni a tutte le capacità percettive e cognitive: testi, immagini fisse e dinamiche, audio e video relazionabili tra loro in modi sempre diversi (manipolazione).

La televisione genera una cultura di massa perché non lascia tempo e modo di rielaborare in modo personale le informazioni, imponendo una modalità di integrazione precostituita ed uguale per tutti. Lavorare in un'ottica veramente multimediale può trasformare i ragazzi, da consumatori passivi di media, ad osservatori analitici dei processi comunicativi, sviluppando la capacità di elaborare informazioni ed esprimere un pensiero autonomo.

PRODURRE I MEDIA A SCUOLA

Nelle scuole materne ed elementari, che dovrebbero insegnare la manipolazione dei materiali, i "lavoretti" (che i bambini portano a casa a Natale e in altre occasioni) sono spesso realizzati dalle maestre, mentre i bambini si sono limitati a recuperare e preparare i materiali. Nel caso i prodotti debbano essere presentati in pubblico, dalla piccola mostra scolastica ad un concorso nazionale, il controllo da parte dell'insegnante aumenta a causa di molte pressioni, sia interne che esterne, con risultati disastrosi per l'aspetto didattico del lavoro (meno fanno = meno imparano).

Nel caso del video e della multimedialità, il discorso è applicabile anche alle scuole medie e, purtroppo, alle superiori. Raramente, se parliamo di video, una ripresa e soprattutto un montaggio di un prodotto che verrà mostrato in pubblico o inviato ad una rassegna, vengono affidati agli alunni. Perfino nella migliore delle ipotesi, ovvero quella dell'insegnante che si è gettato anima e corpo nelle nuove tecnologie e le integra alla sua materia, si tende a voler fare troppo e a lasciar fare troppo poco ai ragazzi.

Nelle aule multimediali delle scuole elementari, medie o superiori la scena è sempre la stessa: alunni lasciati a giocherellare con il solitario o con paint per non disturbare l'insegnante intento a completare il CD-rom, il calendario, il sito web, l'annuario, l'editing del video e via dicendo.

I NOSTRI OBIETTIVI

Il progetto di educazione ai media dell'Istituto Aycardi-Ghiglieri si pone in un'ottica di rispetto delle potenzialità espressive dei ragazzi e di quelle produttive dei mezzi, dove la didattica è posta al servizio dello scambio e della rielaborazione delle informazioni secondo i seguenti obiettivi:

mettere disposizione degli alunni più mezzi espressivi e sfruttare le potenzialità specifiche di ogni mezzo in un'ottica multimediale favorire processi cognitivi di tipo associativo e flessibile (confronto tra differenti prospettive di rappresentazione della realtà) creare un "angolo

multimediale" dove sperimentare l'integrazione tra i diversi linguaggi della comunicazione inserire gli alunni, in classe meno motivati, in un nuovo contesto espressivo ottenendo maggiore interesse per l'ambiente scolastico dare la possibilità agli studenti di scoprire le loro attitudini in situazioni che prevedono molteplici ruoli e competenze sostituire l'apprendimento fine a se stesso dei linguaggi coinvolti, con una attività che, finalizzata alla più ampia visibilità pubblica, renda gli studenti maggiormente motivati e attenti verso il proprio operato prevenire la "sindrome del prodotto finito" che spesso induce gli insegnanti ad intervenire rigidamente sul processo creativo degli alunni per accelerare i tempi di lavoro e riportare i contenuti negli ambiti previsti.

STORIA

Attivo dal gennaio 1998, il progetto "Scaldabanco" si propone di educare gli alunni a gestire il complesso flusso di informazione al quale sono esposti dai mass media durante il difficile passaggio dall'infanzia all'adolescenza.

L'apprendimento del linguaggio dei media avviene contrapponendo una produzione autonoma di contenuti multimediali alla fruizione abitualmente passiva dei messaggi. L'unicità del progetto consiste nel dare agli alunni sufficienti competenze per operare in prima persona anche nella fase della post-produzione, che nella scuola italiana è generalmente affidata agli insegnanti.

Gennaio 1998 – Giugno 2000: IL LABORATORIO AUDIOVISIVI

Il primo triennio del progetto di educazione ai media si è svolto alla scuola media di Pietra Ligure. L'assessorato alla scuola del Comune ha selezionato le competenze esterne alla scuola, necessarie per l'avvio del progetto: Tiziana Palmieri, laureata in scienze della comunicazione, e Marco Braghini, laureato in scienze del cinema e della multimedialità.

E' stato attivato il laboratorio audiovisivi, aperto alle classi nelle ore curricolari del mattino e utilizzato quale laboratorio tecnico-pratico il giovedì pomeriggio (linguaggio cinematografico) e il venerdì pomeriggio (giornalismo televisivo). Le attività in orario curricolare, svolte a classi parallele, prevedevano attività didattiche mirate alla comprensione del linguaggio degli audiovisivi e suddivise in tre moduli: informazione, cinema e pubblicità.

Settembre 2000 – Giugno 2003: IL LABORATORIO MULTIMEDIALE

Il secondo triennio ha visto il potenziamento del modulo dedicato all'informazione. Attraverso l'analisi dei diversi media, sono stati dati alle classi elementi per sviluppare la capacità di sintesi nella stesura di un testo, in base alle sue diverse applicazioni multimediali.

Durante le attività di laboratorio, i ragazzi hanno acquisito nozioni basilari di produzione giornalistica (strutturazione della notizia, fotografia, ripresa e montaggio video, impaginazione cartacea e web). Ogni gruppo operativo (composto da un cameraman, un intervistatore, un addetto al montaggio ed un grafico) è stato invitato a proporre uno o più servizi giornalistici e a produrre testi e immagini per i diversi formati. In questa fase i ragazzi hanno acquisito familiarità con le modalità comunicative dell'informazione.

Le notizie, sono state pubblicate in modalità letteralmente multimediale, ovvero su un giornale cartaceo (12 numeri), su pagine web (ipertesti), in formato audiovisivo (12 edizioni del videogiornale) e in formato radiofonico (streaming su internet e/o partecipazione a programmi radiofonici locali). Sono stati coinvolti anche gli alunni delle sedi associate di Finale Ligure e Borgio Verezzi, che hanno inviato materiale via e-mail.

Questo allargamento ha portato all'attivazione di una redazione pomeridiana de "Lo Scaldabanco" anche alla scuola media di Finale durante l'anno scolastico 2002-2003.

I moduli relativi al linguaggio cinematografico e a quello pubblicitario hanno avuto a loro volta un notevole incremento delle attività pratiche sulla spinta delle proposte degli alunni: sono stati prodotti numerosi cortometraggi e spot pubblicitari di prodotti immaginari o di carattere sociale (diritti umani, salute, legalità, etc.) che hanno partecipato con successo a numerose rassegne di cinematografia scolastica.