

## VERNICE FRESCA

*Maria Luisa Faccin*

Il sistema degli IRRE (Istituti Regionali di Ricerca Educativa) sta coordinando in ogni regione un progetto pluriennale denominato “Piano per la promozione della didattica del linguaggio cinematografico e audiovisivo nella scuola”, promosso dal MIUR, dall’Università di Roma Tre-DAMS, dall’IRRE Lazio, e realizzato appunto da ciascun IRRE nella propria regione.

Il progetto ha attivato un programma di aggiornamento e di formazione in servizio, rivolto a docenti delle scuole di ogni ordine e grado che, oltre al raggiungimento di obiettivi generali di carattere teorico e progettuale, prevede come momento centrale e caratterizzante, la partecipazione attiva dei docenti, in collaborazione con gli operatori esperti, nell’ambito della sperimentazione della didattica in classe.

Obiettivo principale è stato, ed è, quello di favorire una didattica utile a creare - fin dai primi anni - un contesto di apprendimento attento, che stimoli la riflessione consapevole sui processi del pensiero e del linguaggio e contribuisca alla formazione di una cultura di base sulla quale innestare, a livelli successivi, proposte più approfondite e contestualizzate.

L’introduzione della didattica del linguaggio cinematografico e audiovisivo nella prassi didattica si colloca all’interno di un più generale contesto di trasformazione ed evoluzione dei linguaggi e delle tecnologie; promuove un diverso atteggiamento di studio, di conoscenza e di riflessione su tale linguaggio complesso, fornendo a bambini e ragazzi, capacità di lettura, di decodifica, di uso attivo e di consapevolezza critica di fronte ai messaggi e ai valori che esso trasmette.

Conseguentemente contribuisce ad educare i ragazzi, come “futuri cittadini”, a fare scelte autonome e consapevoli, a porre richieste qualificate in quanto fruitori dell’industria culturale della comunicazione audiovisiva e multimediale.

Rispetto al piano, la prima annualità si è centrata sugli elementi costitutivi del linguaggio cinematografico e audiovisivo, con particolare riguardo al concetto di inquadratura, mentre la seconda annualità, in fase di completamento, si è proposta di sviluppare e di approfondire i procedimenti di analisi del film e di insegnamento/apprendimento del linguaggio, riservando particolare attenzione al discorso sul montaggio.

### La dimensione regionale

Il progetto, nella Regione Veneto, coinvolge 35 scuole e 47 docenti, coprendo i diversi ordini scolastici, dalla materna alla scuola superiore, ed ha visto l’attivazione di 33 laboratori di sperimentazione in altrettante classi, con la collaborazione di un tutor per ciascun laboratorio.

Tuttavia, l’alternarsi e l’estendersi dell’utenza, le difficoltà legate alla complessa conformazione del territorio del Veneto e i numerosi impegni istituzionali dei docenti, non consentivano una adeguata continuità tra i vari momenti formativi regionali e quelli dei gruppi di livello, così come limitavano e circoscrivevano lo scambio di materiali, risorse, idee tra i gruppi sia dello stesso livello che tra livelli scolastici diversi. E’ nata così l’ipotesi di creare un ambiente online di formazione, autoformazione e sperimentazione al linguaggio cinematografico e audiovisivo, che coprisse i punti deboli e nel contempo superasse limitazioni di spazio e di tempo, ma andando anche oltre i tempi e i vincoli del piano e divenisse punto di incontro, collaborazione, crescita continui.

### L’ambiente online

Alcune considerazioni hanno guidato la scelta della definizione della tipologia di ambiente e la successiva strutturazione. La prima riflessione stava nel superare ed integrare la visione limitata e centrata sulla fruizione passiva che del tema si ha; ripercorrendo le esperienze e i percorsi finora visti e sentiti, si è notato che le attività sono centrate sulla lettura del testo audiovisivo, musicale, filmico, con una fruizione per lo più passiva sia dei contenuti (anche tecnici) che degli esercizi, quando ci sono.

La seconda riflessione ha puntato l'attenzione su di un percorso che 'partisse' dalla scuola di base, coinvolgendo in una linea di continuità i vari livelli di scolarità per creare contesti di apprendimento che attraverso il "saper essere" fornissero competenze per il 'saper fare' e il 'sapere' diventasse fissazione, approfondimento, puntualizzazione, trasferimento.

Il progetto "Vernice Fresca" si è inserito in un più ampio spazio di ricerca dell'Istituto Regionale di Ricerca Educativa del Veneto che ha come obiettivo la stesura di uno o più modelli di attività di Formazione a Distanza, o meglio di formazione online, mirati alla sperimentazione della possibilità di agire non solo come supporto ai singoli ma anche di creare, attraverso il cooperative learning, laboratori online intesi come percorsi operativi che valorizzino i processi di cooperazione nel gruppo, la condivisione delle idee, lo sviluppo delle conoscenze e delle competenze per sviluppare attività di ricerca, ricerca-azione, formazione e riqualificazione.

Tra le attività, che avevano necessità, di un supporto e di ulteriori stimoli e che permettessero la sperimentazione di una tipologia di ambiente per la formazione online, in un'ottica non di pura ricerca fine a se stessa ma secondo una modalità di ricerca azione, di trasversalità, di taratura rispetto agli obiettivi, al target, al contesto, si è optato proprio per il Progetto Nazionale "Piano per la promozione della didattica del linguaggio cinematografico e audiovisivo nella scuola".

Coniugando così le due istanze all'interno delle attività dell'Irre Veneto, si sono definite le finalità del progetto:

Definire e implementare un modello di formazione a distanza

Creare un ambiente di formazione al linguaggio audiovisivo e cinematografico

Definire un percorso didattico esportabile

Creare un ricco, dinamico e stimolante "ambiente virtuale" che determini un nuovo contesto di apprendimento, fortemente orientato al rispetto delle differenze individuali, che si manifestano in tempi e modi personalizzati di approccio all'apprendimento,

Definire un ambiente di apprendimento cooperativo efficace che permetta di costruire insieme nuovo sapere, in cui ogni partecipante è chiamato a migliorare la propria conoscenza e a contribuire al progredire della conoscenza comune degli altri.

Sviluppare attività di ricerca, ricerca-azione, formazione e riqualificazione

Quale ambiente e quale piattaforma

Le soluzioni incontrate e sperimentate fino a quel momento, si sono quasi sempre dimostrate una sorta di "coperta corta", in grado cioè di coprire solo alcuni degli aspetti che caratterizzano la complessità del problema, determinata spesso da costi elevati, da sovra dimensionamenti rispetto alle necessità, da vincoli che non permettono di tenere conto delle esigenze degli utenti e del contesto, dalla necessità di client da installare e di conseguenti competenze tecnologiche complesse da parte dell'utente.

Il problema è stato quindi affrontato in un'ottica sistemica partendo dalla integrazione di due livelli complementari: quello degli elementi che concorrono a definire un'azione FaD (dagli aspetti formativi, a quelli logistico-tecnologici, a quelli legati ai benefici attesi, ecc.) e quello che caratterizza la specificità dei diversi contesti d'intervento e, quindi, dell'utenza.

Parametro cardine è stato il riferimento alla qualità nella formazione/apprendimento in rete, cercando di definire e implementare un processo caratterizzato da livelli di interattività molto elevati fra i diversi attori e in grado di offrire opportunità varie ed uniche; nel contempo doveva essere data l'opportunità di regolare in itinere l'azione formativa e, attraverso un continuo feedback, di adattare l'ambiente di cooperazione ai bisogni emergenti.

Si è optato perciò per un ambiente integrato, progettato, strutturato e dimensionato in base al progetto, alla sua utenza ed al contesto formativo.

L'opportunità per la scelta della piattaforma ci è stata fornita dai primi esiti di una ricerca, che è in continua evoluzione, effettuata da un team nazionale di ricerca, del quale la scrivente fa parte, che fa riferimento ad esperienze che si sono condotte e sono in attuazione presso le Università di Macerata ed Udine.

Tale ricerca 'lavora' sulla progettazione ed implementazione di strumenti e di ambienti integrati per la cooperazione online e ci ha consentito di definire una struttura flessibile, autosufficiente, tarata sui destinatari, sugli obiettivi e sul contesto. Le competenze tecnologiche richieste sono minime, l'accesso avviene tramite un comune browser ed il docente è parte principale ed attiva del processo. Nel modello di "Vernice Fresca", è diventato fondamentale inserire, accanto alle attività collaborative, attività interattive online di produzione di contenuti, materiali, attività per la formazione dei docenti, per il lavoro in classe dei docenti con gli alunni e le produzioni degli alunni stessi.

L'ambiente è flessibile e dunque integrabile anche con future attività, ed è suddiviso in due macro aree:

la sezione generale degli spazi di comunicazione ed interazione che utilizza strumenti come la posta elettronica, la bacheca, il web forum, la chat, i documenti, le pagine personali; i partecipanti sono i protagonisti del percorso e delle attività ed è il punto di incontro di tutti i docenti, i formatori, gli esperti, dove discutere, analizzare ed approfondire quanto emerge all'interno della discussione su temi e problematiche che i partecipanti fanno emergere, o su stimolo degli interventi che vanno a stratificarsi sono definite sezioni specifiche che vanno a documentare e integrare il percorso della prima annualità dedicata all'inquadratura, quello della seconda annualità dedicata al montaggio con spazi per l'interazione (WF, documenti, bacheca) le sezioni sono entrambe affiancate da laboratori online trasversali che assumono però caratteri diversi: dai laboratori di 'Ipermontaggio' e di 'Montaggio al volo', a quelli destinati alla comprensione dei rapporti tra media monomediali, ai moduli utilizzabili sia offline che online, che consentono anche alle fasce di età più basse di interagire, e di avere confronti e scambi allargati. Sarà presente anche una Mediateca dove inserire link, bibliografia, materiali, schede, file di immagine, suono, video, ecc..

L'ambiente è definito, implementato, in rete e già in fase di utilizzo; alcune attività sono in fase di definizione e inserimento in web. "Vernice Fresca" è accessibile, tramite password, ai soli docenti del progetto all'indirizzo: <http://www.edulab.it/cinema>

E' possibile entrare solo come lettore con la password 'guest'. Il team di progetto si propone l'analisi e la valutazione del modello, soprattutto in itinere, onde poter modificare e adattare l'ambiente e le attività alle esigenze dei partecipanti; prevede la definizione di criteri di monitoraggio delle competenze acquisite, non solo per quanto riguarda lo specifico progetto ma anche per quelle acquisite con l'attività sulle cooperazione online.