



Documentazione Scuola secondaria di primo grado Alberto Marvelli Anno scolastico 2010-2011

Per l'anno scolastico 2011 la scuola Secondaria Alberto Marvelli di Rimini ha scelto i seguenti laboratori: "Adolescenza a fumetti" per le classi II°C,D,E,F, "Web delle meraviglie" per le classi I°E, II°B e III°F, "Schermi in piccolo" per la classe II°A, sviluppati in tre incontri di due ore ciascuno, e "Specchio delle mie brame" per le classi I°A e III°C, articolato in due incontri di due ore.

Presentazione laboratori e obiettivi

Il laboratorio "Adolescenza a fumetti", partendo da una breve storia del fumetto, si pone l'obiettivo di familiarizzare i ragazzi con la tecnica dei comics per realizzare storie a fumetti che facilitino il racconto dell'adolescenza.

Il laboratorio "Specchio delle mie brame" si pone l'obiettivo di far riflettere i ragazzi sul fatto che la tv non è uno specchio fedele della realtà e che quindi il reale è irriducibile al virtuale. Tematiche di grande rilievo affrontate prediligendo un approccio quasi esclusivamente pratico.

Il laboratorio "Web delle meraviglie" invece si pone l'obiettivo di familiarizzare i ragazzi con un'ampia gamma di modalità di uso e consumo di internet migliorando le competenze informatiche legate all'utilizzo del computer e della rete sia come fruitori critici di contenuti che come realizzatori attivi di pagine web.

Il laboratorio "Schermi in piccolo" infine nasce con le finalità di far conoscere ai ragazzi le teorie e le tecniche del linguaggio giornalistico e di stimolare in loro un'analisi critica nei confronti dei linguaggi informativi dei principali mass media.

Nel laboratorio sul fumetto si utilizza uno strumento espressivo familiare ai ragazzi per aiutarli ad esternare paure, emozioni e sogni di un'età dove questo non è né facile né immediato.

Nel laboratorio "Specchio delle mie brame", attraverso una serie di esperimenti che prevedono l'uso di una videocamera, i ragazzi comprendono quanto questa modifichi la realtà e quanto l'immagine televisiva sia sempre una selezione arbitraria del mondo.

Nel laboratorio "Web delle meraviglie" potenzialità e segreti della rete vengono sperimentati direttamente su pc collegati ad internet, nel laboratorio "Schermi in piccolo", attraverso l'utilizzo dell'intervista, i ragazzi vengono sollecitati al confronto fra i loro miti ed eroi e quelli dei loro genitori con l'obiettivo di favorire un confronto intergenerazionale che crei/rafforzi le condizioni per una fruttuosa condivisione di valori e rappresentazioni.

Le fasi del lavoro

I° incontro

Nel laboratorio "Adolescenza a fumetti" il lavoro è stato introdotto presentando alle classi una breve storia del fumetto, disegnando alla lavagna differenti tecniche di disegno utilizzate dai fumettisti, spiegando cos'è e a cosa serve uno storyboard e come trasformare una storia scritta in storia disegnata.



Successivamente le classi sono state messe nelle condizioni di raccontarsi su argomenti piuttosto delicati come quelli che riguardano l'adolescenza: rapporto con gli amici e con l'altro sesso, conflitti con genitori, insegnanti e compagni di classe, cambiamenti caratteriali e fisici, sogni e aspettative per il futuro. Infine le classi, divise in gruppi da tre/quattro ragazzi, hanno iniziato a realizzare una storia scritta che avesse come contenuto le tematiche trattate. La consegna era quella di scegliere una tematica che li colpisse o coinvolgesse particolarmente, individuando una situazione problematica e una possibile soluzione che li vedesse protagonisti attivi.

Nel primo incontro del laboratorio "Web delle meraviglie" ai ragazzi è stato chiesto come utilizzassero il web, per fare cosa, con chi e per quanto tempo. Dalle risposte è emerso che i ragazzi utilizzano internet prevalentemente per ascoltare musica e vedere video su youtube, per chiacchierare tra loro utilizzando programmi di instant messaging come messenger, per video giocare e per fare ricerche scolastiche. Dalle risposte è emerso anche che i ragazzi utilizzano il web da soli e per una media di due al giorno.

Partendo da una serie di indicazioni precise date ai ragazzi il primo esercizio da svolgere collegati ad internet è stato quello di individuare il miglior sito web (per forma e contenuti) che desse la risposta più attendibile e completa ad un quesito comune posto alla classe. Sempre nel primo incontro ai ragazzi è stato mostrato cos'è un blog con l'intento di realizzarne uno di classe.

Divisi in coppie, hanno scelto un nome e una serie di argomenti da trattare per realizzare questo piccolo diario telematico di bordo che è stato completato nell'incontro successivo.

Nel laboratorio "Specchio delle mie brame" l'incontro si è aperto con un dibattito sulla differenza tra reale e virtuale in televisione e con una consegna lasciata ai ragazzi consistente nel rispondere a due domande: "Cosa c'è di vero in tv" e "Qual è la differenza tra reale e virtuale". Dopo di che le classi partecipanti sono state divise in gruppi da 4/5 ragazzi. A turno si sono recati in un'aula vuota per riprendere un oggetto a scelta da una determinata prospettiva aggiungendo un commento audio che avesse uno stile televisivo selezionato tra pubblicità, informazione e fiction. I gruppi successivi hanno avuto il compito di riprendere lo stesso oggetto modificando la ripresa e il tipo di commento. I ragazzi che aspettavano in classe il loro turno hanno intanto risposto ad una serie di domande. Alla fine il girato è stato visto e commentato sia dagli alunni che dall'educatore per mostrare come la videocamera modifichi la percezione di una medesima realtà.

Questi alcuni scritti dei ragazzi:



Zaffiria

CENTRO PERMANENTE PER L'EDUCAZIONE AI MASS MEDIA

IGEA MARINA
Municipalità di Igea Marina

Agnese Casale

PROGETTO ZAFFIRIA

"SPECCHIO DELLE NOSTRE BRAME"

→ COSA C'È DI VERO SECONDO NOI IN TV?

SECONDO NOI IN TV SI TRASMETTONO PROGRAMMI CHE POSSONO INFLUENZARE LE SCELTE CHE SI FANNO NELLA VITA.

LA PUBBLICITÀ CONVINCE LE PERSONE A COMPRARE MOLTI PRODOTTI, ALCUNI ANCHE INUTILI. I TELEGIORNALI INFORMANO SU FATTI REALI, ALCUNE SERIE TV MOSTRANO LA VITA, PER ESEMPIO, DI UNA FAMIGLIA CHE FA COSE REALI.

→ CHE DIFFERENZA C'È TRA REALE E VIRTUALE?

→ NELLA REALTÀ SI INCONTRANO E SI FANNO COSE DANE NON SI PUÒ TORNARE INDIETRO MENTRE VIRTUALE È UNA REALTÀ DOVE SI PUÒ FARE TUTTO.

Maria Chiara ci ha spiegato che la tv non mostra la realtà.

• Anche i documentari fanno vedere un mondo ^{un po'} ammangiato per appassionare la gente a quel programma.

In molti anni i giovani hanno sempre meno pazienza di aspettare una cosa desiderata, senza neanche impegnarsi per raggiungere il proprio sogno.

Guardando la televisione siamo entrati a far parte di un mondo dove tutto si può fare ^{o avere} e dove non ci si sa accontentare.

Tutti noi abbiamo dato la nostra opinione su cose pensiamo del mondo della tv e l'ammangiato ha sommerso i voti.

nostri

Poi ci siamo divisi in tre gruppi: il primo è andato nell'aula di scienze e gli altri due sono rimasti in classe.

A Torino tutti abbiamo scoperto e completato il nostro divertente lavoro: il primo gruppo ha scelto un oggetto da filmare con la videocamera di Maria Chiara. Dopo aver scelto un manichino che mostrava il corpo umano interiore, è stato filmato da lontano e commentato intelligentemente. Il secondo ha fatto lo stesso, ma riprendendo nei minimi dettagli e interpretato tutto in modo molto comico.

Il terzo ha ripreso il manichino da vicino, mentre una compagna ha fatto finta di essere una giornalista che presenta un telegiornale: ingannando di una nuova influenza pericolosa. Poi è entrato in scena un medico che ha spiegato tutto su questa malattia.

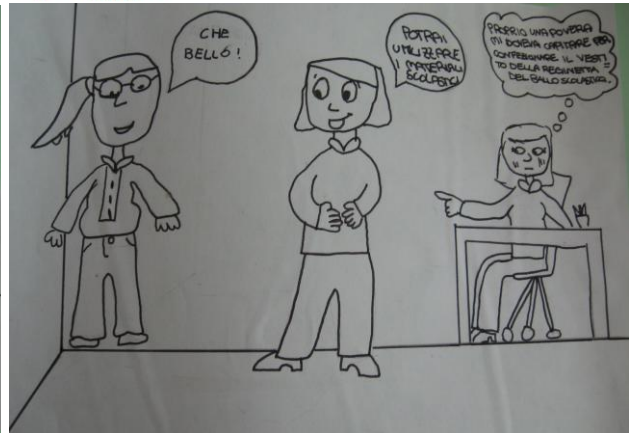
Infine, quando tutti siamo tornati in classe, ci siamo divisi a guardare i nostri filmati in tv. È stata una bella esperienza.

Il resoconto del primo incontro

Il laboratorio "Schermi in piccolo" si è aperto con un ripasso della regola delle 5W, si è passati poi alla spiegazione dei criteri di notiziabilità e alla presentazione alla classe del ciclo di vita della notizia. Nella seconda ora la consegna era di realizzare un articolo che parlasse di un accadimento della loro vita considerato particolarmente significativo. Alla fine dell'ora gli articoli sono stati letti e corretti e ai ragazzi è stata spiegata la tecnica dell'intervista dando come consegna per casa la realizzazione di un'intervista immaginaria al proprio mito/eroe preferito.

II° incontro

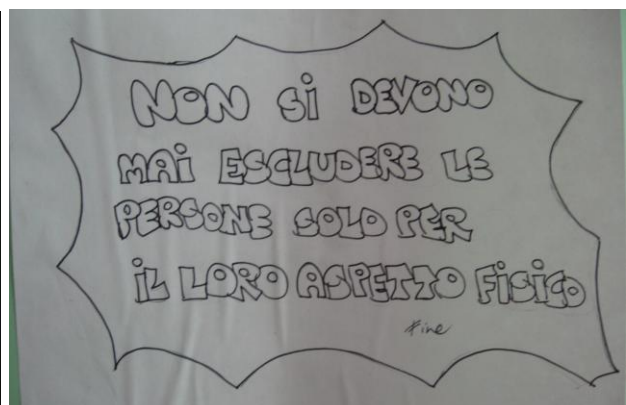
Nel secondo incontro i ragazzi coinvolti nel laboratorio "Adolescenza a fumetti" hanno iniziato a realizzare lo storyboard completandolo nel corso della prima ora. Nella seconda ora hanno iniziato a realizzare il fumetto in "bella copia" ed è stato completato nel terzo incontro.



Alcune scene tratte dalle storie a fumetti



Alcune scene tratte dalle storie a fumetti



Alcune scene tratte dalle storie a fumetti

Le classi coinvolte nel laboratorio “Web delle meraviglie” hanno continuato a realizzare il blog di classe terminandolo nel corso dell’incontro. Questi i blog maggiormente rappresentativi:

<http://secondabtrasognierealta.blogspot.com>

<http://primaeforeverandever.blogspot.com>

I ragazzi che hanno partecipato al laboratorio “Specchio delle mie brame” si sono cimentati nella realizzazione di un cortometraggio, sempre divisi in gruppi, avente come filo conduttore un genere televisivo a scelta fra fiction, informazione e pubblicità. Ogni gruppo ha dovuto scrivere una breve sceneggiatura, assegnare le parti e recitarle di fronte alla videocamera gestita direttamente dai ragazzi. Il laboratorio si è concluso con la visione e il commento del girato. Quest’ultimo è stato poi consegnato a ciascuna classe partecipante alla fine dell’anno scolastico.

I ragazzi del laboratorio “Schermi in piccolo”, dopo la correzione dell’intervista hanno affrontato la titolazione di un pezzo. Per casa è stata data come consegna la realizzazione di una intervista, questa volta reale, ad un genitore sul proprio mito/eroe preferito.

III° incontro

I ragazzi del laboratorio “Adolescenza a fumetti” hanno completato la realizzazione delle loro storie a fumetti.

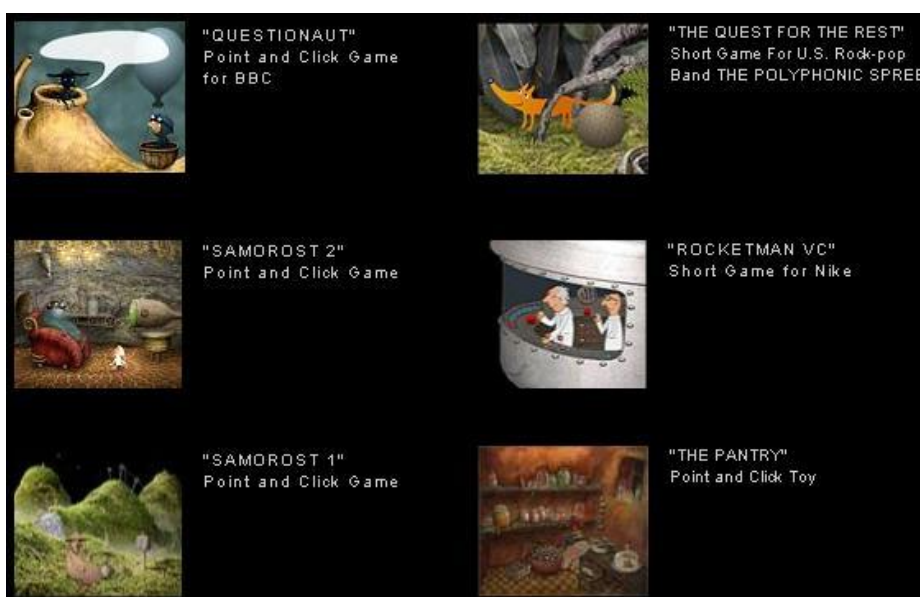


Cartelloni realizzati dalle seconde

I ragazzi del laboratorio “Web delle meraviglie” hanno affrontato l’argomento della sicurezza su web e della privacy. Il laboratorio si è concluso con l’utilizzo di videogiochi intelligenti che richiedono logica e memoria e con la realizzazione di un avatar.



Alcuni avatar realizzati dai ragazzi



Il portale dei giochi intelligenti di "Amanita-design"

I ragazzi del laboratorio "Schermi in piccolo", dopo la correzione in classe delle interviste fatte ai genitori, hanno appreso le principali regole di scrittura giornalistica.

Cosa hanno imparato i ragazzi

I ragazzi del laboratorio sui fumetti hanno imparato a parlare dei loro problemi davanti alla classe e agli insegnanti, a mettersi d'accordo per realizzare un lavoro di gruppo, a visualizzare una storia, a realizzare uno storyboard, a concatenare gli accadimenti in modo efficace, a inserire i fumetti nei balloon, e a raccontarsi utilizzando le immagini.

I ragazzi del laboratorio sulla tv hanno compreso quanto l'occhio della videocamera modifichi la percezione della realtà e quanto questa sia sempre soggettiva e quindi determinata dalle intenzioni di qualcuno. Hanno sperimentato i tempi e gli spazi televisivi, si sono messi in gioco recitando e talvolta cantando e si sono molto divertiti a rivedersi in tv.

I ragazzi del laboratorio sul web hanno imparato come si fa una ricerca scolastica evitando siti poco attendibili, quante cose si possono fare in modo attivo e non passivo collegati alla



rete, come si scrive per il web, cos'è un blog e come si fa a realizzarlo, come si fa una ricerca iconografica efficace, le principali regole di sicurezza informatica, come si tutela la privacy online, e che su internet esistono anche videogiochi intelligenti alla portata di tutti.

I ragazzi che hanno lavorato con il linguaggio giornalistico hanno imparato ad organizzare meglio gli argomenti di cui parlare, ad essere più attenti alle regole di grammatica e sintassi, a esplicitare sempre alcune informazioni nella redazione di un articolo, come si fa un'intervista, quali sono gli eroi dei propri genitori, come nasce una notizia e da che cosa è influenzata e come le informazioni veicolate dai mass media devono necessariamente essere sottoposte al vaglio della critica e dell'analisi prima di poter essere considerate vere.

Il commento degli insegnanti

Bertozzi, II°B: "Attività coinvolgente seguita con interesse e partecipazione. Adeguata comprensione dei contenuti pubblicati sul giornalino di istituto e nel sito della scuola".

Petrucci, III°C: "Contenuti interessanti poiché legati agli interessi dei ragazzi, riguardo all'apprendimento si valuterà in seguito quello che è rimasto, buona la capacità di comunicazione dell'educatrice, chiara l'esposizione, molto coinvolgente".

Burci, II°A: "Il laboratorio ha offerto spunti che verranno ripresi e sviluppati dal docente".

Altieri, I°E: "Si propone questa esperienza anche per il prossimo anno scolastico in considerazione dell'interesse suscitato nei ragazzi e della loro partecipazione".