



Scuola Secondaria “Pazzini” – Villa Verucchio

Per l'anno scolastico 2011 la scuola secondaria Pazzini di Villa Verucchio ha scelto per la classe I°F il laboratorio “Adolescenza a fumetti”, per le classi II°H, II°F e II°C il laboratorio “Specchio delle mie brame”, e per le classi III°D e III°F il laboratorio “Videogiociamo”, tutti suddivisi in due incontri di due ore ciascuno.

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 legate alla tematica 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 “Videogiociamo” nasce con l'intento di sensibilizzare gli alunni e i docenti ad un uso consapevole dei videogiochi. Nel primo incontro, dopo aver passato in rassegna tutte le principali tipologie di videogioco, si effettua un'analisi dei consumi della classe. Nel secondo incontro si affrontano le delicate tematiche della sicurezza e della regolamentazione con la possibilità di sperimentare videogiochi intelligenti

Note metodologiche

Nel primo laboratorio si utilizza uno strumento espressivo familiare ai ragazzi, come il linguaggio dei fumetti, per aiutarli ad esternare paure, emozioni e sogni di un'età dove questo non è né facile né immediato.

Nel secondo laboratorio, 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 terzo laboratorio i ragazzi lavorano sia in classe che in aula di informatica utilizzando un pc collegato ad internet.

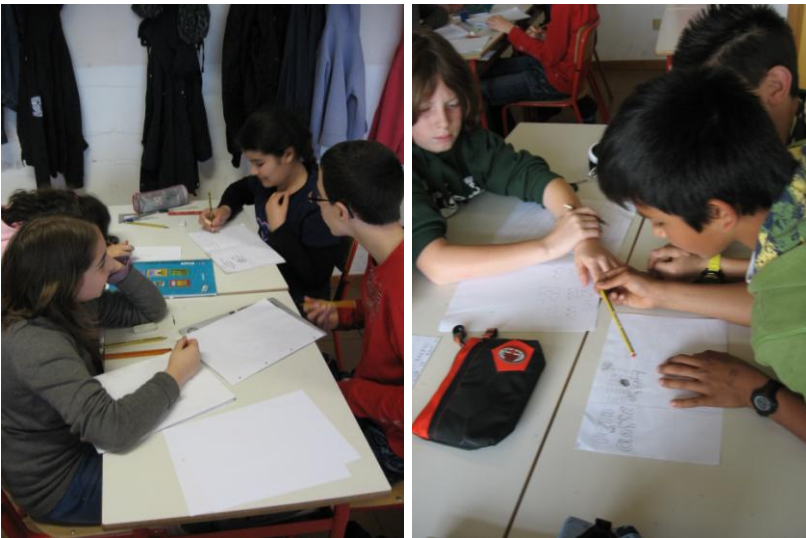
Le fasi del lavoro

I° incontro

Nel laboratorio “Adolescenza a fumetti” il lavoro è stato introdotto presentando alla classe 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 la classe è stata messa 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 la classe, divisa in gruppi da quattro ragazzi, ha 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.



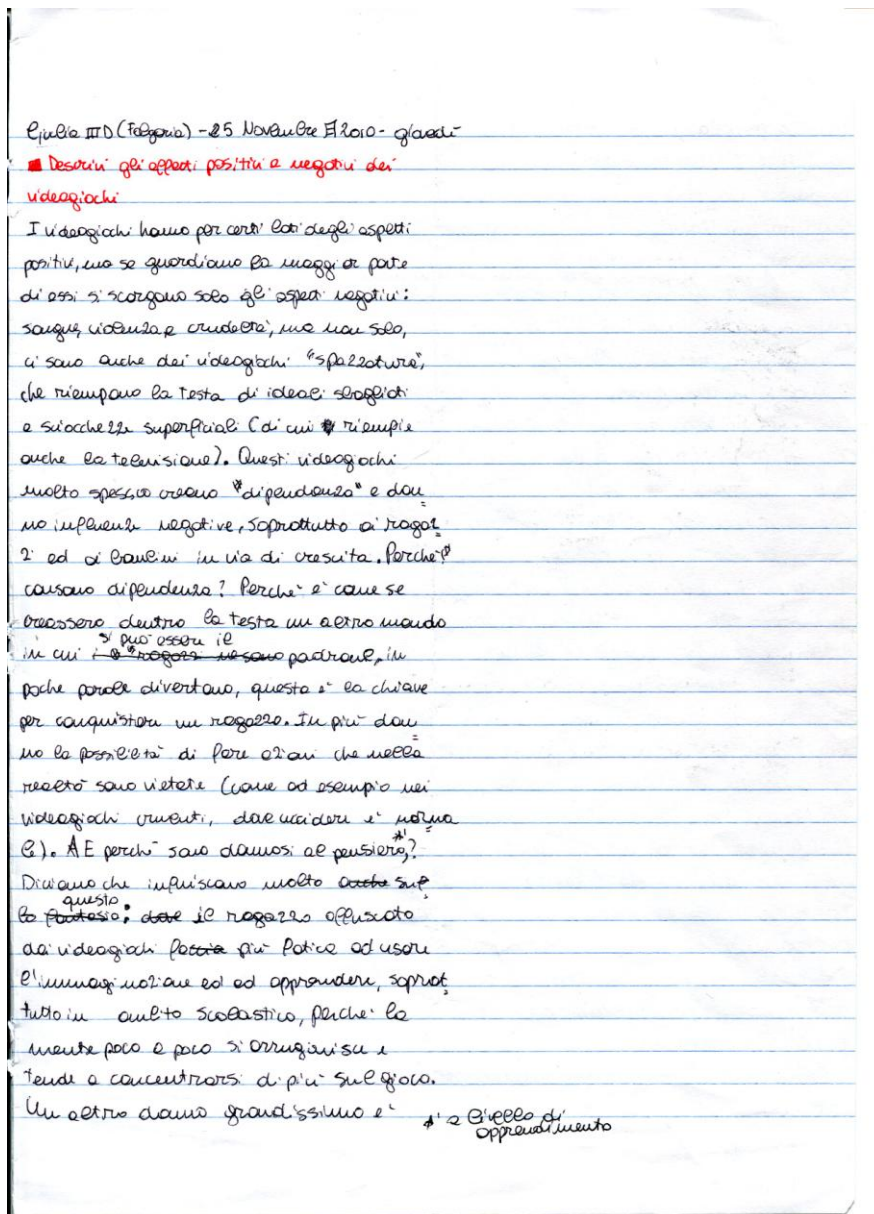
I ragazzi iniziano ad organizzarsi



Si scrive la storia e si realizza lo storyboard

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 alle 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.

Nel primo incontro i ragazzi del laboratorio "Videogiociamo" hanno effettuato un sondaggio in classe sulle modalità di consumo dei loro videogiochi preferiti. E' emerso che i ragazzi video giocano almeno un'ora al giorno, prevalentemente da soli, con giochi non adatti alla loro età, nella loro camera da letto. Per casa i ragazzi hanno realizzato un elaborato sulle tematiche affrontate in classe.

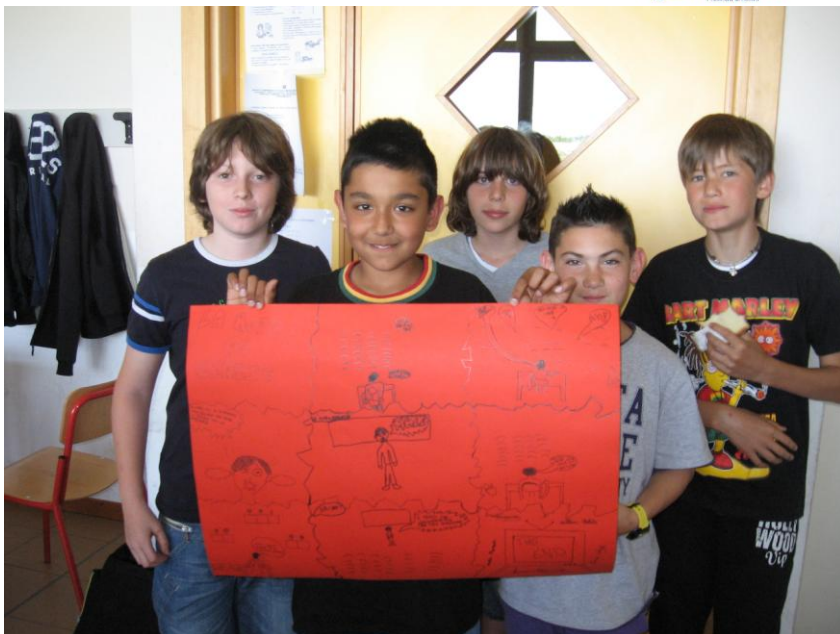


Tema sugli effetti positivi e negativi dei videogiochi

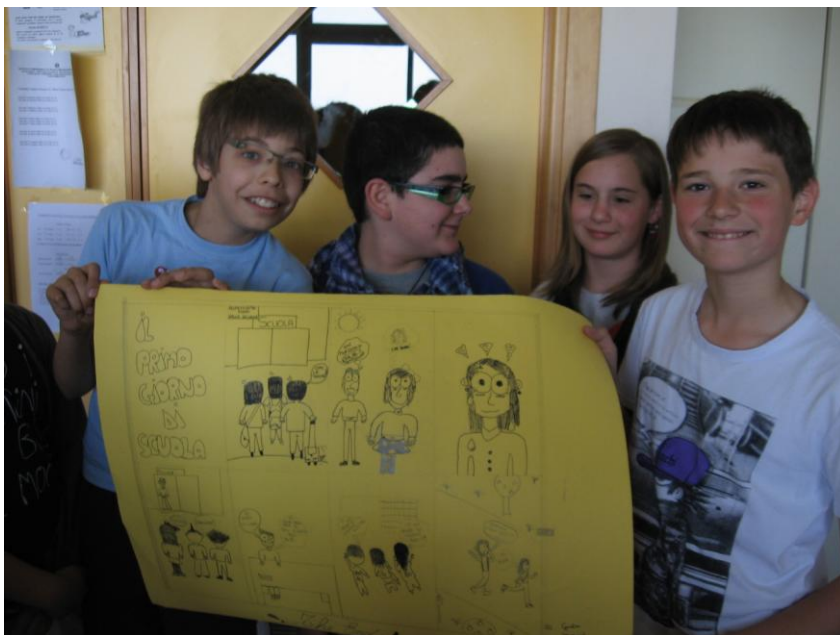
II° incontro

Nel secondo incontro i ragazzi coinvolti nel laboratorio "Adolescenza a fumetti" hanno finito di realizzare lo storyboard e hanno completato il fumetto in bella.

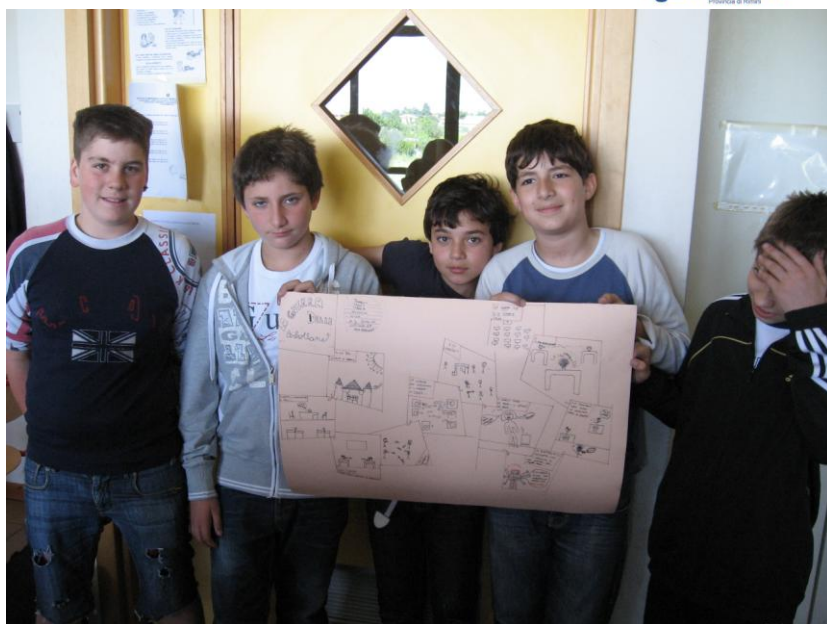
Questi i risultati:



Cartellone "Adolescenza a fumetti"



Cartellone "Adolescenza a fumetti"



Cartellone "Adolescenza a fumetti"



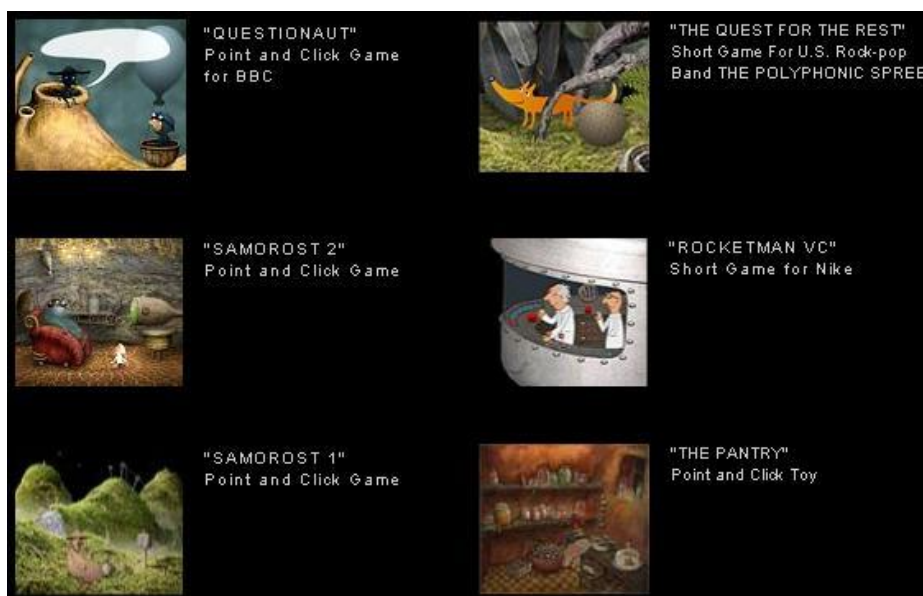
Dettagli del cartellone "Il primo giorno di scuola"

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.

Infine i ragazzi che hanno preso parte al laboratorio “Videogiociamo” hanno sperimentato in aula di informatica videogiochi intelligenti che richiedono logica e memoria e si sono cimentati nella realizzazione di un avatar.



Alcuni avatar realizzati dai ragazzi



Il portale dei giochi intelligenti di “Amanita-design”

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 sui videogiochi hanno imparato ad analizzare in modo critico il proprio consumo di vg apprendendo alcune regole base per video giocare in modo sano e divertente. Hanno appreso tecniche e tecnologie legate al mondo del pc e di internet, hanno imparato a leggere le informazioni presenti sulla custodia dei videogiochi per scegliere con maggior criterio e consapevolezza. Hanno infine video giocato utilizzando per la prima volta giochi on line intelligenti che sviluppavano la logica e la memoria.

Il commento delle insegnanti

Laura Tartaglia, III°D: "Il laboratorio è stato condotto con professionalità e capacità di coinvolgimento dall'educatrice che in modo accattivante è riuscita a stimolare negli alunni riflessioni sulla necessità di una fruizione critica e consapevole dei videogiochi.

Vincenza Pacini, I°F: "L'esperienza è stata molto positiva: l'argomento ha suscitato interesse negli alunni che hanno partecipato alle attività in modo collaborativo".