



## Progetti del Centro Zaffiria<sup>1</sup>:

Laboratori di educazione ai mass media presso le classi<sup>2</sup> delle scuole della Provincia di Rimini

### Media Food: quattro incontri + visione del film con il docente

1) Pubblicità e cibo: In questo primo incontro faremo un piccolo gioco di conoscenza: l'educatore porterà con sé un oggetto particolare o colorato che i bambini si passano. A turno ognuno dice il proprio nome e il proprio cibo preferito.

Come attività iniziale, analizziamo come cambiano la pubblicità e la televisione nel tempo.

Guarderemo tre pubblicità relative a tre epoche differenti: 1) *Pubblicità del Carosello del Caffè Hag "Ulisse e la sua Ombra"*, 2) *Caffè Lavazza con Nino Manfredi e la Nerina degli anni '80*, 3) *Caffè Lavazza con Bonolis e Laurenti*. Segue l'analisi delle pubblicità, cosa vi viene rappresentato, cosa cattura l'attenzione, la tecnica che è stata utilizzata ecc...

In seguito potremmo dividere i bambini in gruppi (4 o 6) e si fa loro vedere alcune pubblicità tratte da una raccolta. Ad essi, poi, vengono consegnate delle pubblicità ritagliate dai giornali sul cibo che dovranno ricostruire facendo attenzione all'ordine (slogan, immagine, logo, testo...).

Successivamente, l'educatore consegna ai bambini alcuni oggetti o prodotti semplici come ad esempio, un cetriolo, una bottiglietta di pepe, un prodotto per gatti ecc... ed essi stessi, sempre a gruppi, dovranno realizzare delle pubblicità cercando di essere convincenti.

2) Lo Spot: L'educatore registrerà alcuni spot televisivi per bambini sul cibo; si vedranno in classe e si analizzerà cosa mangiano i bambini nelle pubblicità, se ci sono cibi differenti per bimbi e bimbe anche attraverso la visione in diretta di alcuni prodotti, (ad esempio i cereali).

In seguito potremmo analizzare anche i testimonial di fantasia (le varie tigri e coniglietti dei

---

<sup>1</sup> Zaffiria è un Centro pubblico nato a Bellaria Igea Marina grazie ad una fortunata "combinazione astrale". E' merito infatti della tenacia di una dirigente scolastica, del Comune che ha messo a disposizione una sede accogliente, della Provincia che è stata interlocutore indispensabile per avviare i primi passi e poi per spiccare il volo.

Zaffiria è oggi Polo specialistico della Provincia di Rimini, agenzia culturale del CET (Centro Educativo Territoriale dei Comuni di Bellaria, Santarcangelo, Verucchio, Poggio Berni e Torriana), è una banca dati nazionale nell'ambito dell'educazione ai mass media, gestisce l'archivio del maestro Alberto Manzi.

Con le scuole della provincia di Rimini realizziamo laboratori di educazione ai mass media, con le istituzioni del territorio programiamo corsi per i docenti e momenti di formazione per i genitori. A livello nazionale, ogni due anni, organizziamo Medi@tando, un convegno che raduna docenti, ricercatori e educatori ai media da tutta Italia. Da Medi@tando, nel 2002 è emersa la Carta di Bellaria che si propone come una prima carta dei valori per chi pratica educazione ai media proponendo, ad esempio, una definizione e delle finalità per la media education.

A livello europeo, Zaffiria ha avviato insieme al Clemi (Francia), al CEM (Belgio) e al BFI (Inghilterra) una rete di media educator grazie al progetto Media Educ ora confluito in una Carta Europea per l'educazione ai media. Con il nuovo progetto EUROMEDUC sarà possibile organizzare una nuova conferenza europea che si terrà a Bellaria Igea Marina nella primavera del 2009. Un altro ambito di lavoro riguarda l'educazione ai media e l'intercultura: dopo alcuni progetti locali, regionali ed europei (Log In the Media con il Cospe, Miramedia e Dimitra), Zaffiria fa parte di una rete europea denominata Media4me con partner da altri dieci paesi europei.

Zaffiria, insieme alla casa editrice Fulmino, propone libri e strumenti didattici per far crescere in Italia una maggior consapevolezza sulla necessità di un'alfabetizzazione mediale.

Nell'ambito della ricerca accademica, Zaffiria ha un protocollo di collaborazione con l'Università di Louvain-la-Neuve (Observatoire du recit médiatique) e con l'Università di Urbino. Con Bologna, Siena, Rimini e Urbino ci sono convenzioni che permettono di realizzare periodi di tirocinio.

<sup>2</sup> I laboratori si svolgono tutti in classe e sono gratuiti

cerali) che presentano i prodotti, le loro espressioni, le loro caratteristiche fisiche e il carattere. La giornata della Cioccolata: In questo incontro, con l'insegnante, si guarderà il film "La fabbrica di cioccolata" (con Jonny Deep o con Jim Wilder..) In seguito potremo giocare facendo scoprire ai bambini come la pubblicità contribuisce a far percepire maggiormente buono il cibo.

- 3) Spot Radiofonico: In questo incontro leggeremo "La pietanziera" tratta dal libro "Marcovaldo" di Italo Calvino e ne verrà poi realizzato uno spot radiofonico.
- 4) Il Pranzo è servito! In questo ultimo incontro si può raccontare ai bambini che negli anni Ottanta/Novanta c'era il programma televisivo "Il Pranzo è servito" con Corrado. Potremo riproporre il gioco dividendo i bambini in due squadre: lo scopo del gioco consiste, dopo aver indovinato le risposte, nel realizzare un pasto completo (primo, secondo, contorno, frutta, dolce). Le domande saranno relative ai laboratori precedenti, alle pubblicità che abbiamo affrontato, al racconto sulla pietanziera, al film "La fabbrica di Cioccolata" e serviranno per rispolverare i contenuti scoperti insieme.

### **La pubblicità – quattro incontri**

1) Iniziamo l'incontro guardando un vecchio carosello con la classe, "che cosa abbiamo visto?", e cerchiamo di scoprire qualche notizia riguardo al Carosello. A questo punto verranno consegnati due post-it per ciascun ragazzo, con questi dovranno rispondere a due domande: "Quanti tipi di pubblicità conosci?", "Che cos'è per te la pubblicità?".

Distribuiamo a gruppi di 3-4 ragazzi dei quotidiani e chiediamo loro di scegliere tre annunci pubblicitari contenuti all'interno. Una volta scelte, chiediamo loro di sezionare questa pubblicità, "Di quanti elementi è composta"? "A chi è diretta?", "C'è un testimonial?", "Ti convince?". Ogni gruppo brevemente proverà a individuare questi elementi (headline, visual, body copy, logo, payoff). Proietteremo alcune schede informative su powerpoint relative alla pubblicità: da cosa deriva la parola pubblicità, quali strategie utilizza un pubblicitario, le parole chiave della pubblicità.

2) Guarderemo insieme alcuni spot televisivi e stimoleremo i ragazzi con alcune domande. In seguito, verranno consegnate ai ragazzi delle griglie per analizzare in maniera compiuta le pubblicità appena visionate: si tratterà di analizzare il codice visivo, verbale e musicale e le strategie narrative utilizzate per proporre il prodotto. Se c'è tempo: "il gioco dell'invasione dei media", per riflettere su quanto la pubblicità occupi il nostro immaginario.

3) Divisi in gruppi facciamo il "gioco della scarpa" per sviluppare il pensiero creativo dei ragazzi utilizzando le tecniche dei creativi della pubblicità.

Ai ragazzi verrà poi consegnata una scheda che, partendo dalle figure retoriche, chiederà loro di inventare degli slogan legati ad ognuna di esse e che – sempre a livello creativo – li incentiverà a migliorare il linguaggio partendo dagli esempi dati.

4) Con l'ausilio di schede proiettate, ai ragazzi verrà illustrato il percorso e l'evoluzione delle pubblicità Benetton, si sottolineerà anche il fatto che queste pubblicità hanno fatto discutere. Si tratta di un caso studio molto interessante che permette di capire la complessità del mondo pubblicitario. Verranno poi consegnati articoli di giornale relativi alla pubblicità che serviranno a sviluppare un dibattito critico.

5) Perché siamo degli abili pubblicitari? Divideremo la classe in due fazioni: pro e contro la pubblicità, il relatore sarà munito di mixer e microfono, verranno raccolte le opinioni sulla pubblicità espresse dai ragazzi che simuleranno una situazione simile a certe trasmissioni d'intrattenimento come i talk show. Si concluderà il laboratorio chiedendo ai ragazzi di scrivere su un foglio la propria opinione sui laboratori svolti e chiedendo se nel frattempo è cambiato qualcosa nel loro rapporto con la pubblicità.

## **Ma tu mi conosci? – Miti e leggende (Laboratorio di informatica) – quattro incontri**

### Premessa:

I miti e le leggende sono le nostre radici, sono i racconti antichi tramandati di generazione in generazione soprattutto per via orale. Essendo le forme più antiche di narrazione e avendo resistito al logorio del tempo che passa esse meritano la nostra attenzione non solo per la bellezza che le accompagna, ma anche perché aiutano la conoscenza reciproca in una società multiculturale. Questo laboratorio mira alla condivisione di miti e leggende di origini culturali diverse. I ragazzi si faranno aiutare dai propri genitori oppure dai nonni (in caso si trovino in Italia) per trascrivere o trovare testi scritti di miti e leggende alle quali sentono di appartenere. I testi verranno portati in classe dove ogni ragazzo avrà la possibilità di leggerli per farli conoscere ai propri compagni. Ad ogni ragazzo verrà chiesto di rappresentare con un disegno la sua storia che assieme ai lavori degli altri compagni sarà l'oggetto del prodotto finale di questo laboratorio e cioè la presentazione in power point dove tutti i ragazzi guidati dall'educatore ne saranno co-costruttori.

### Attività:

- 1) Ci si presenterà alla classe nei panni di una dea o un altro mito (Atena – Minerva) chiedendo ai bambini di indovinare chi siamo. Per aiutarli, si racconterà una leggenda che ci vede protagonisti e si farà vedere un pezzo del film sul viaggio di Ulisse. Dopo un giro di presentazioni, racconteremo leggende di paesi vicini e lontani e si narrerà una favola per immagini chiedendo ai ragazzi di parlare delle differenze tra le due narrazioni. Saranno poi gli stessi bambini a chiedere ai propri genitori, nonni o parenti leggende che li rappresentano per poi trascriverle e leggerle in classe. La trascrizione agevolerà l'inserimento di queste storie nell'ereditarietà non solo della classe, ma anche della scuola e di tutti quei ragazzi che in futuro ne faranno parte.
- 2) L'educatore riprenderà il concetto di miti e leggende presentando ai ragazzi in powerpoint immagini di miti diffusi tra popoli diversi con lo scopo di introdurre l'idea della diversità di mitologia e leggende tra i popoli. Poi verrà chiesto ad ogni ragazzo/a di leggere la sua storia ai compagni e rispondere alle domande che questi ultimi potranno fare per conoscere meglio i miti. La lettura di ogni storia verrà audio-registrata.
- 3) Si chiederà ad ogni ragazzo/a di rappresentare con un disegno il protagonista della sua storia così come lui/lei se lo immagina. I disegni si scansionano per realizzare il prodotto finale di questo laboratorio. Si introdurrà il programma powerpoint e il suo utilizzo nelle presentazioni grafiche. Mentre si procede con la scansione dei vari disegni si farà ascoltare una favola narrata dai ragazzi di due scuole (Riccione e Cattolica) sul tema della diversità come risorsa. L'educatore fornirà una lista di domande che i ragazzi dovranno compilare mentre ascoltano la storia.
- 4) Partendo dai disegni si costruiranno le varie diapositive (uno per ogni disegno) che saranno le rappresentazioni grafiche delle storie raccontate. La narrazione di ogni storia sarà la riproduzione audio della registrazione avvenuta durante il secondo incontro. Dopo avere completato la presentazione in powerpoint ognuno costruirà l'amico computer (amico perché ci permette di realizzare il nostro lavoro) in cartoncini colorati partendo dallo schema che i ragazzi vedranno proiettato sullo schermo (propedeutico anche per i solidi in geometria). Per concludere ci sarà la visione del film "Pinocchio Nero", rivisitazione della famosa favola italiana da parte di un gruppo di ragazzi africani. La visione si interromperà prima del finale in quanto saranno i ragazzi a pensarla e discuterla insieme.

## Schermi in Piccolo – quattro incontri

Premessa:

In una società che vede sempre di più figli e genitori immersi in una “solitudine conoscitiva” dell’uno verso l’altro, sembra sia di grande utilità cercare uno spazio di condivisione delle proprie preferenze, valori, rappresentazioni. Questo progetto nasce dall’intento di conoscere e fare conoscere i propri eroi preferiti in momenti di condivisione con i propri genitori. Esso ci permetterà anche di analizzare le caratteristiche degli eroi secondo una visione temporale e culturale e cioè come questi cambiano nel tempo (tra le generazioni genitori – figli) e come la cultura funga da contesto per spiegare l’esistenza di alcune qualità piuttosto che di altre.

Attività:

1) Incontro introduttivo al mondo del giornalismo:

Prima di iniziare a introdurre cos’è un giornale, un articolo e come si scrive un articolo si parte con alcune domande esplorative: “Sapete cos’è un giornale? Ne avete mai visto uno? Se sì, vi è capitato di sfogliarlo? Cosa avete notato dentro il giornale? I vostri genitori li comprano?”

Poi, partendo da testate diverse, si cerca di capire insieme ai bambini:

1) Cos’è un articolo, a cosa serve e come è strutturato?

2) Che tipi di notizie si trovano nel giornale?

Dopo ogni domanda e prendendo spunto dalle risposte dei ragazzi si cerca di introdurre loro il linguaggio del giornalismo e la professione del giornalista: verranno approfonditi i criteri di notiziabilità e come si scrive un articolo. Poi si chiederà loro di dividersi in gruppi per lavorare sul “punto di vista” cercando di far capire loro come inevitabilmente un punto di vista orienta la lettura del fatto. Il gioco che si propone è quello di raccontare la favola di Cappuccetto Rosso a partire dai vari punti di vista (lupo, cacciatore, nonna, mamma) per poter poi condividere insieme la creazione di una prima pagina del giornale.

*Compito a casa:* ogni ragazzo costruisce la sua targhetta identificativa partendo dalle stampe degli eroi che presteranno i loro nomi a questi futuri giornalisti. Ad ogni ragazzo si chiederà di indicare il proprio eroe preferito.

2) Leggiamo collettivamente un articolo di giornale che parli dei teleroi: cosa avete capito dalla lettura di questo articolo? Il linguaggio è stato chiaro? Cosa ne pensate? Poi, attraverso la tecnica dell’intervista doppia, i bambini risponderanno a queste domande: qual è il vostro eroe preferito? È un tele-eroe oppure lo avete conosciuto tramite la lettura di libri e fumetti? Dovranno anche elencare le diverse caratteristiche fisiche e caratteriali che lo rendono tale. Rappresentazione grafica (con un disegno) dell’eroe vista dal ragazzo/a in un contesto o interazione che secondo lui/lei meglio lo rappresenta.

*Compito a casa:* I vostri genitori conoscono il vostro eroe preferito? Chiedete loro di raccontarvi come vedono il vostro eroe preferito (caratteristiche fisiche e caratteriali) e se condividono la vostra preferenza. Chiedete anche se hanno voglia di fare un disegno o collage del vostro eroe preferito.

*Richiesta per l’insegnante:* chiedere ai bambini, in un momento successivo, se scrivono, sotto forma di articolo, una serata passata in famiglia a vedere un film insieme. Raccolta dei testi.

3) Si leggono alcuni testi scritti dai bambini e si commenta l’esperienza vissuta a casa con i genitori di condivisione dei teleroi. Ci si sofferma sugli eroi d’altri tempi e si presenterà ai bambini una carrellata di eroi “passati di moda”. Verrà poi aperto un dibattito: conoscete l’eroe preferito dei vostri genitori di quando avevano più o meno la vostra età? Ve ne parlano mai? Come ve lo immaginate? Chi poteva essere l’eroe preferito del papà e della mamma?

*Compito a casa:* Chiedete loro di parlarvi del loro eroe preferito durante l'infanzia e se si ricordano di una sua avventura. Trascrivete la storia per poterla leggere ai vostri compagni di classe all'incontro successivo. Cercate di disegnare questo eroe per come lo immaginate da quanto raccontato dai vostri genitori.

4) Nel quarto incontro si condividono gli eroi dei genitori e si produce il giornalino. I vari articoli prodotti verranno battuti al computer dai bambini, raccolti e inseriti in un giornalino che verrà dato anche ai genitori (che potranno continuare ad essere partecipi del mondo degli eroi dei loro figli).

### **Popotus – tre incontri**

1) Il laboratorio comincia con una lettura animata di presentazione dell'ippopotamo Popotus per svelarne l'identità ai bambini. Questo personaggio ci permette di addentrarci nel mondo del giornale facendo anche alcune domande esplorative ai bambini: “Sapete cos'è un giornale? Ne avete mai visto uno? Se sì, vi è capitato di sfogliarlo? Cosa avete notato dentro il giornale? I vostri genitori li comprano?”

In seguito, si prendono vari giornali e si cerca di capire insieme ai bambini:

- Cos'è un articolo, a cosa serve e come è strutturato?
- Che tipi di notizie si trovano nel giornale e quali avreste preferito trovare?
- leggiamo due articoli insieme: uno tratto da un quotidiano e uno dal Popotus per poter mettere a confronto il linguaggio. Cosa avete capito dalla lettura di questo articolo? Il linguaggio è stato chiaro?

2) Nel secondo incontro si cercherà di introdurre gli studenti nel mondo del linguaggio giornalistico. Verranno approfonditi i criteri di notiziabilità e come si scrive un articolo. Poi si chiederà loro di dividersi in gruppi per lavorare sul “punto di vista” cercando di far capire loro come inevitabilmente un punto di vista orienta la lettura del fatto. Il gioco che si propone è quello di raccontare la favola di Cappuccetto Rosso a partire dai vari punti di vista (lupo, cacciatore, nonna, mamma).

3) In questo incontro – ispirato dalla “Grammatica della fantasia” di Gianni Rodari – si chiederà ai bambini di ritagliare i titoli di alcuni quotidiani e di inventarne di nuovi a partire dalle parole a disposizione. Nasceranno titoli buffi, improponibili, divertenti che stimoleranno i bambini a creare degli articoli a partire dalla loro fantasia.

L'incontro si chiuderà con alcune letture animate tratte dalla narrativa per l'infanzia sul tema del giornale come spunto per l'ultimo compito, da svolgere a casa. Verrà infatti letta una storia “ambientata” nei quotidiani (“Amici di Zapping”, casa editrice Fulmino) per stimolare i bambini al racconto.

*Compito a casa:* inventa tu un'avventura che abbia a che fare con il mondo dei giornali...

Tutti i prodotti finali verranno pubblicati sul Ponte-Popotus. **I bambini che partecipano avranno diritto all'ingresso gratuito a Fiabilandia in occasione della festa finale che si terrà mercoledì 29 aprile 2009.**

## **Concorso letterario 2008/2009**

Pronti al lancio della seconda edizione de: “I mass media nei racconti di bambini e ragazzi”, concorso per produzioni letterarie inedite da svolgere individualmente o come classe per creare un’antologia fatta dai ragazzi, dalle loro storie e vicende di fantasia.

### Regolamento del Concorso 2008-2009 **I MASS MEDIA NEI RACCONTI DEI BAMBINI**

Il Centro Zaffiria indice la seconda edizione del Concorso letterario allo scopo di avvicinare, anche attraverso la scrittura, il mondo dei media.

Il concorso è articolato in 2 sezioni:

- 1- riservata ai bambini dagli 8 ai 10 anni (scuola primaria);
- 2- riservata ai ragazzi dagli 11 ai 13 anni (scuola secondaria di 1° grado).

L'opera presentata può essere realizzata da uno o più autori, nonché dall'intero gruppo classe, deve essere inedita, quindi mai pubblicata né in volume o riviste, né in internet.

La lunghezza del testo può variare da 1 a 5 cartelle dattiloscritte (60 battute per 30 righe a cartella). Il testo può essere in forma di racconto o di fiaba.

La sezione relativa alla scuola primaria (8-10 anni) può presentare anche poesie e/o filastrocche della lunghezza massima di 30 versi.

Le opere, presentate in 3 copie, dovranno pervenire in busta chiusa con l'indicazione “Concorso I MASS MEDIA NEI RACCONTI DEI BAMBINI 2008” alla segreteria del concorso C/O Centro Zaffiria – via N. Zeno, 99 – 47814 Bellaria entro e non oltre il 15 marzo 2009. Farà fede il timbro postale; i testi spediti via e-mail non verranno presi in considerazione.

Ogni copia dovrà recare uno pseudonimo o nome d'arte dell'autore che dovrà comparire anche all'esterno della busta. All'interno della busta contenente l'elaborato dovrà essere presente un'altra busta chiusa con nome, cognome, indirizzo, numero telefonico dello/degli scrittore/i ed il corrispondente pseudonimo.

I materiali non saranno restituiti e resteranno negli archivi del Centro.

La giuria sarà composta da esperti di media, docenti, scrittori per ragazzi.

Il primo classificato vedrà la sua opera pubblicata ed illustrata, in omaggio ne riceverà 30 copie. I testi classificati dal 2° al 10° entreranno a far parte di una raccolta ed in caso di pubblicazione ne riceveranno ciascuno tre copie omaggio.

Data e luogo della premiazione sono da stabilire. I vincitori saranno contattati tempestivamente. I risultati saranno pubblicati sul sito del Centro: [www.zaffiria.it](http://www.zaffiria.it)

**SCHEDA D'ISCRIZIONE** (da inviare entro il 10 novembre via fax allo 0541 383324 oppure via mail: zaffiria@comune.bellaria-igea-marina.rn.it)

Nominativo insegnante\_\_\_\_\_

Scuola\_\_\_\_\_

Classe\_\_\_\_\_ Città\_\_\_\_\_

Contatto telefonico\_\_\_\_\_ mail\_\_\_\_\_

Laboratorio scelto (è possibile solo una scelta):

Titolo dei laboratori	Metti una X sul laboratorio che vorresti
<b>Schermi in Piccolo - ricerca/azione</b>	
<b>Media Food</b>	
<b>A scuola di pubblicità</b>	
<b>Ma tu mi conosci? - Miti e leggende</b>	
<b>Popotus, l'inserto per i bambini di Rimini</b>	
<b>Concorso letterario 2008/2009</b>	