



Scuola Media Statale “Aurelio Bertola” – Rimini

Per l'anno scolastico 2011 la scuola media A. Bertola di Rimini ha scelto i seguenti laboratori: “Adolescenza a fumetti” per la classe I°D, “Web delle meraviglie” per le classi III°E/B/H/G e il laboratorio “A scuola di pubblicità” per la classe II°I, tutti di tre incontri da 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 alle tematiche dell'adolescenza. Utilizzare dunque 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.

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 “A scuola di pubblicità” infine ha lo scopo di fornire ai ragazzi strumenti di analisi e critica del messaggio persuasivo pubblicitario veicolato dai mass media. L'intento è quello di sensibilizzare i ragazzi ad una fruizione critica e consapevole dei sistemi di valori impliciti nella pubblicità.

Note metodologiche

Nel laboratorio “Web delle meraviglie” i ragazzi hanno lavorato nell'aula di informatica utilizzando un pc a testa collegato ad internet.

Nel laboratorio “Adolescenza a fumetti” i ragazzi sono stati divisi in gruppi da tre/quattro elementi per realizzare differenti storie che affrontassero tematiche adolescenziali nelle quali loro erano i protagonisti. Nel laboratorio “A scuola di pubblicità” i ragazzi hanno lavorato individualmente nel primo incontro, e divisi in gruppi da quattro/cinque elementi nel secondo e nel terzo incontro, hanno anche utilizzato materiale di recupero per realizzare i cartelloni pubblicitari sull'ambiente.

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 tre/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. Il dato che è emerso è che tutta la classe ha scelto come argomento l'amore e la relazione con l'altro sesso.

Questi i titoli di alcune storie:



Titoli delle storie a fumetti dei ragazzi della 1°D



Titoli delle storie a fumetti dei ragazzi della 1°D

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 fare ricerche scolastiche e per video giocare.

Dalle risposte è emerso anche che i ragazzi utilizzano il web prevalentemente da soli e per una media di due ore al giorno.

Successivamente ai ragazzi è stato chiesto di fare un test on line che valutasse il livello di dipendenza da internet. Dal test è emerso che, tranne rarissimi casi, la maggior parte degli alunni non sono dipendenti dal pc e da internet.

Dopo una introduzione ai motori di ricerca, ai criteri di funzionamento di google e alle modalità per fare una ricerca testuale e iconografica di qualità, ai ragazzi è stato chiesto di individuare alcuni siti validi e attendibili su argomenti proposti dall'educatore.

Nel laboratorio "A scuola di pubblicità" i ragazzi hanno dovuto analizzare messaggi pubblicitari cartacei e televisivi partendo da una spiegazione della struttura base di un annuncio e di uno spot. I ragazzi dovevano individuare il target dell'annuncio, il senso esplicito e implicito dell'utilizzo delle parole e delle immagini, la marca e la sua simbologia e altri elementi significativi contenuti nel messaggio pubblicitario.

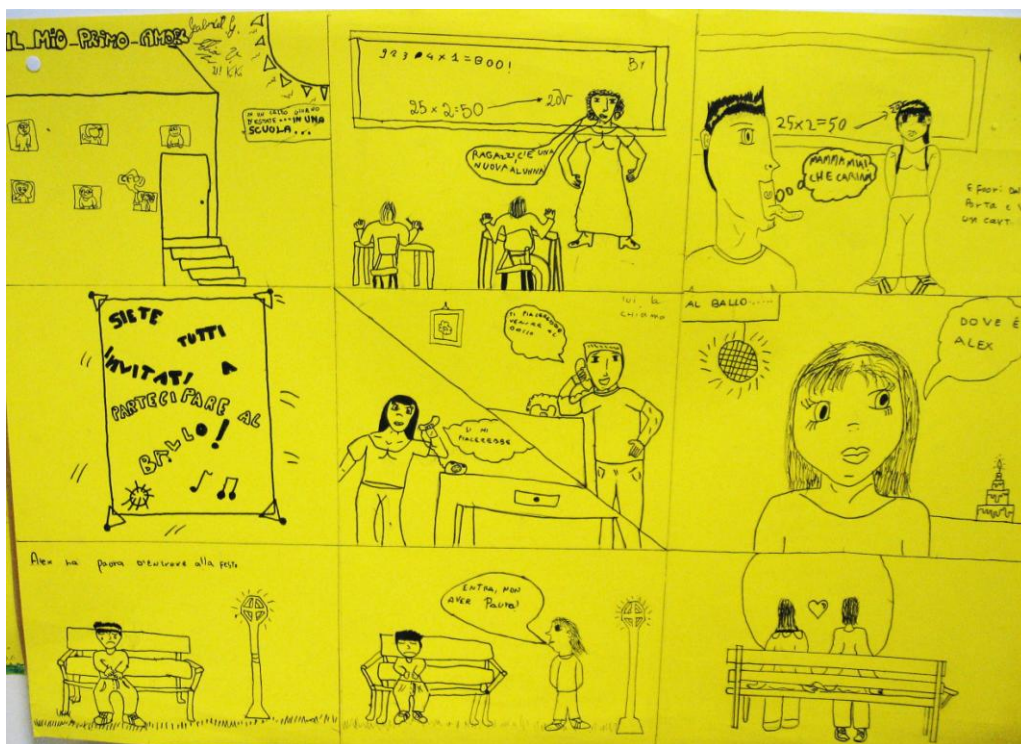
II° e III° incontro

Nel secondo incontro i ragazzi di I°D 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 che è stato completato nel terzo incontro.

Questi i risultati:



“La storia di Arianna e Jacopo”



“Il mio primo amore”



Zaffiria

CENTRO PERMANENTE PER L'EDUCAZIONE AI MASS MEDIA

igea marina
Comune di Igea Marina



“Amore fra i banchi”



“La storia di Luca e Irene”

I ragazzi coinvolti nel laboratorio “A scuola di pubblicità” hanno invece avuto il compito di realizzare un piccolo spot pubblicitario da recitare alla classe. Il prodotto, il target, l’eventuale packaging, il gingle, il parlato e talvolta anche la musica sono stati inventati e realizzati interamente dai ragazzi.

Nel terzo incontro invece si è parlato di pubblicità sociale, la classe per realizzare il lavoro conclusivo ha scelto di affrontare i seguenti argomenti: ambiente e recupero creativo, bullismo e fumo. La consegna era quella di realizzare manifesti efficaci che incoraggiassero modalità di comportamento virtuose.

Questi i lavori conclusivi:



“Dacci una mano a salvare il pianeta”



“Ragazzi basta!”



“Non scaricare la tua vita, non fumare”

Le classi del laboratorio “Web delle meraviglie” hanno iniziato il secondo incontro partecipando al “Gioco delle identità”, finalizzato alla comprensione dei limiti e dei vantaggi della comunicazione mediata dal computer. Divisi in gruppetti da tre dovevano inscenare una chattata con il compagno di banco inventandosi due identità false e utilizzando soltanto word per comunicare, il terzo ragazzo posizionato in mezzo agli altri due, leggendo il testo, doveva indovinare l'identità di uno dei due. Il gioco, oltre all'obiettivo di far riflettere sui limiti e sulle potenzialità della comunicazione mediata da pc, ha messo in campo abilità linguistiche e competenze strategiche per non farsi scoprire evidenziando come le ragazze nel descriversi sono molto più prolisse e ancorate ai sentimenti, mentre i ragazzi sono estremamente più sintetici e concreti. Il gioco si è concluso con una riflessione sulle sensazioni provate, sulle difficoltà incontrate, sulle differenze con la comunicazione faccia a faccia, e con un dibattito sui limiti di face book. A seguire i ragazzi hanno iniziato a realizzare un blog di classe concluso poi nel terzo incontro. Nell'ultimo incontro i ragazzi che hanno preso parte al laboratorio “Web delle meraviglie”, dopo aver completato il blog, hanno anche affrontato tematiche legate alla sicurezza on line, alla privacy e alla tutela del diritto d'autore. Questi i blog maggiormente rappresentativi:

<http://semplicementenoi3b.blogspot.com>
<http://iphoneclasse3g.blogspot.com>



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 sul web hanno imparato cosa significa essere utenti attivi e non passivi, a fare ricerche scolastiche di qualità, a tutelare la loro privacy evitando di avere comportamenti imprudenti, a scrivere e a realizzare un blog di classe e a riflettere sui limiti della comunicazione non "faccia a faccia".

I ragazzi del laboratorio sulla pubblicità hanno imparato ad essere più scaltri nell'analisi degli annunci e degli spot veicolati dai media, a leggere più livelli di significato, a lavorare in gruppo, a capire che realizzare un lavoro dall'inizio alla fine richiede organizzazione e disciplina.

I commenti delle insegnanti

Vera Fabbri, I°I : "La valutazione è positiva per i contenuti chiari ed esaustivi...un po' troppo ristretti i tempi..."

Alessandra Emendabili, III°E: "Il laboratorio ha rappresentato un contributo stimolante ed integrativo di un percorso didattico".