



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

Titolo: *APPRENDERE I MEDIA*

Autore Maria Luisa Faccin

Ente di appartenenza: MIUR – scuola secondaria primo grado A. Manuzio – sede G. Di Vittorio, Venezia Mestre

Breve descrizione

Il percorso si inserisce, oltre che nella specifica disciplina (Tecnologia) e all'interno della cornice culturale della Media Education, anche in ottica trasversale alle discipline, concorrendo al raggiungimento delle competenze chiave per l'apprendimento permanente e di cittadinanza, previste dai richiami nazionali.

Si è trattato di definire, partendo dal programma curricolare, alcune situazioni di apprendimento, orientate a costruire sguardi competenti e scoprendo, con l'azione diretta degli alunni, il significato proprio, i vincoli e le potenzialità dei media utilizzati.

In questo caso si è scelto di 'raccontare' la ricreazione di una classe prima parallela utilizzando i media digitali che i ragazzi possiedono (mp3, macchina fotografica digitale, videocamera digitale, cellulare, ecc.) ma anche media tradizionali come il testo ed il disegno.

Con gli alunni sono stati definiti: le fasi dell'attività, gli obiettivi, i ruoli, l'organizzazione dei tempi e dei criteri per "cattare/descrivere la realtà".

In anticipo sulla 'ricreazione' hanno scelto le postazioni secondo loro adeguate per registrarne le voci ed i rumori, catturare immagini, filmare azioni e situazioni, fare schizzi ed osservare quanto accade.

In una successiva discussione collettiva, attraverso il brainstorming, gli alunni hanno annotato alla LIM quanto emerso, visionando e analizzando i testi, i disegni, le foto, le registrazioni audio, i video realizzati. La lavagna interattiva diventa qui un tavolo di montaggio, dove è possibile l'immediata visibilità e confronto dei materiali, la negoziazione, la scelta, la rielaborazione e l'integrazione dei contenuti, la co-costruzione e montaggio di un racconto attraverso i materiali di tutti. Nel contempo di ciascun comunicato mediale vengono analizzati punti di debolezza e punti di forza e del significato che deriva dall'intreccio e interazione di tanti diversi tipi di comunicato.

Obiettivi

Il focus è posto sullo sviluppo di competenze per l'approccio ai media ed ai testi mediali, ma anche su un coinvolgimento diretto ed attivo degli studenti, che permetta il passaggio dalla conoscenza alla riflessività attraverso l'azione e, da queste, ad un saper agire consapevole e contestualizzato nei confronti dei media e dei messaggi veicolati; ha mirato anche a definire strategie per aprire strade ad una riflessione ed ad una pratica pedagogico-didattica che va da un lato verso l'empowerment degli studenti, anche nel senso di un loro ruolo attivo, cooperativo, partecipativo nella costruzione del proprio sapere e dall'altro alla valorizzazione della trasversalità degli obiettivi dell'educazione ai media, il loro inserimento nei vari domini di apprendimento attraverso lo sviluppo di abilità e competenze metodologiche e personali, relative alla comunicazione, al pensiero critico, etico, ecc., affinché possano contribuire alla formazione di 'utenti' non passivi.

Facendo riferimento alle Indicazioni Nazionali per la scuola secondaria di primo grado si ritrovano i seguenti obiettivi: padroneggiare gli elementi della grammatica del linguaggio visuale; leggere e comprendere i significati di immagini statiche e in movimento, dei filmati audiovisivi e dei prodotti multimediali; saper realizzare un elaborato personale e creativo, utilizzando tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi, conoscere le tecnologie alla base di ciascun medium.

Anche per i docenti l'attività risulta un campo di esperienza plurimo. Costringe a riflettere sugli usi dei media e della tecnologia, valutandone gli effetti sulla metodologia, il ruolo e la professionalità del docente; pone l'obiettivo di utilizzare i media e le ICT in attività centrate sullo studente, e progettare un ambiente di apprendimento in funzione dell'attività didattica prevista.

La natura degli apprendimenti in gioco in questo contesto ed il fatto che quanto gli alunni apprendono non deriva automaticamente da un rapporto lineare di causa-effetto tra processo d'insegnamento e risultati, ma è anche frutto delle interazioni fra i ragazzi stessi, hanno comportato anche interventi metodologici basati sull'ascolto, sulla creazione di contesti facilitanti, che partono dal concreto e dall'esperienza diretta.

Metodologie:

Lezione partecipata, brainstorming, learning by doing, apprendimento tra pari, problem solving.

Target

Due classi prime, scuola secondaria di primo grado.

Contesto dell'esperienza e motivazioni del progetto

L'esperienza è stata realizzata in due classi prime, in una scuola secondaria di primo grado. Le classi sono costituite ciascuna da 26 alunni, di provenienze plurime, sia economiche che etniche.

I ragazzi possiedono vari strumenti digitali ma l'uso che ne fanno è spesso casuale, o semplicemente strumentale; ritengono di saperli utilizzare con competenza ma spesso non ne conoscono il linguaggio, e nemmeno le caratteristiche.

Si è pensato quindi di utilizzare i media presenti nella quotidianità, per coinvolgerli in attività curricolari (anche se poi è stato attivato un laboratorio extra-curricolare di circa tre ore) sia di analisi e riflessione che di produzione, ma anche di ri-pensamento del modo in cui i media si usano, del tipo di messaggi che si intende trasmettere, e come questi vengono veicolati dal medium scelto. Usare il potenziale dei media diventa anche agente di socializzazione perchè essi diventano un oggetto di discussione, di scambio e dibattito (si 'ragiona' sul loro mondo, su ciò che a quasi tutti loro è comune e consueto).

Punti di forza dell'esperienza:

- L'agire in prima persona, e quindi motivazione, azione, senso di un'esperienza legata alla realtà
- la riflessione collettiva
- la costruzione collettiva
- l'operatività
- la collaborazione
- l'auto-critica
- la creatività

Punti di debolezza:

Le poche ore disciplinari a disposizione, la mancanza di lavoro interdisciplinare (carenza di competenze e motivazione in materia), la difficoltà di attuare integrazioni extra-curricolari (orari di apertura della scuola restrittivi), la mancanza di supporti tecnologici adeguati.

Risultati della valutazione:

La partecipazione degli alunni è stata attiva, anche quando si è trattato di essere presenti ad un laboratorio pomeridiano non obbligatorio, in orario extrascolastico. Utilizzano i linguaggi in modo più appropriato ed hanno collegato gli obiettivi di questa esperienza con quelle realizzate nella scuola primaria sul precinema. La loro curiosità è aumentata e hanno cominciato a porsi e a porre domande di tipo tecnico e metodologico; hanno chiesto di poter realizzare analoghe attività anche nel secondo quadrimestre, in orario non scolastico.

Le attività e metodologie usate (tra le quali la LIM ha avuto sicuramente un ruolo fondamentale) favoriscono da parte dei ragazzi la consapevolezza e l'esplicitazione di come queste permettano di avere un livello più ricco di lettura di una realtà a loro nota, della possibilità di condividere i singoli saperi e le singole abilità e di crescere insieme.

In questa esperienza le tecnologie usate stanno portando gradualmente a prendere atto dell'esistenza di più media per trasmettere e produrre informazioni e contenuti e di come la loro interazione permetta di avere testi mediali più ricchi di informazioni.

Da non sottovalutare il fatto che i media intervengono come agenti di socializzazione e di condivisione favorendo la dimensione collettiva del lavoro e dell'apprendimento.

Perché può essere considerata un'esperienza innovativa:

L'esperienza costituisce la base per riflettere, interagire e confrontarsi con e sui vari linguaggi, per approfondire altre tematiche (fotografia, pre-cinema e cinema, ict, ecc..), per avere finalmente un diverso sguardo rispetto a una disciplina ritenuta in parte meramente esecutiva (il disegno) e in parte basata sullo studio e nonostante le sole due ore curricolari per classe..

Quali bisogni formativi ha fatto emergere:

La necessità per i ragazzi di dare senso e continuità a ciò che apprendono, di essere coinvolti attivamente nelle attività e la responsabilizzazione rispetto al compito assegnato.

Inoltre è necessario definire ulteriori percorsi affinché non vi sia solo un approccio superficiale e semplicemente strumentale ai vari media da parte dei ragazzi.

Pur prevedendo le Nuove indicazioni, il possesso da parte dei docenti di competenze mediali, percorsi formativi ad hoc sarebbero necessari affinché tutti i docenti potessero lavorare collaborativamente allo sviluppo delle competenze mediali e digitali, che sono trasversali.

Dove trovare la documentazione per approfondire:

Il materiale per ora è solo digitale e sarà inserito in un apposito spazio web.