

Descrizione di contenuti, tempi, luoghi, fasi, modalità, strumenti e protagonisti

Premessa

L'idea iniziale di questo laboratorio di Arte e immagine nasce come estensione e approfondimento di un progetto di orientamento svolto dall'insegnante di Italiano e denominato " Conoscere e conoscersi per scegliere" .

L'obiettivo del progetto è quello di stimolare un piccolo gruppo di alunni a presentare se stessi come individui e come gruppo agli altri, grazie anche all'ausilio stimolante delle nuove tecnologie digitali: la fotografia e il video. Il tutto costruito, mediato e scomposto dall'utilizzo del computer e dei programmi di montaggio video.

Raccontarsi in un video costituito da foto, sequenze con interviste e una colonna sonora significa acquisire la capacità di scegliere ed orientarsi, nello spazio e nel tempo.

Lo scatto di una foto è un gesto che " congela" un momento ben preciso e che trasforma il tempo in pensiero. La ripresa video obbliga il soggetto a mostrarsi, per farsi capire, per raccontare storie, proprie e di altri. Tutto ciò consente di arrivare all' essenza tralasciando il superfluo. Fotografare è una reazione istintiva e immediata a ciò che ci attrae, mentre la ripresa video rivela aspetti del subconscio.

Oltre a sviluppare la loro creatività nella realizzazione di un album fotografico e di un cartellone, i ragazzi hanno potuto scoprire le potenzialità delle nuove tecnologie utilizzando strumenti digitali come fotocamera, videocamera e computer. Grazie a questi strumenti, hanno scoperto come mostrare se stessi al meglio liberandosi dalle inibizioni, mediante fotografie scattate con una macchina professionale e montaggi video resi grazie all'impiego dal semplice programma Apple iMovie per Mac.

Le nuove tecnologie digitali compaiono in alcune delle quattro fasi in cui il progetto è articolato: presentazione, realizzazione delle fotografie e successivo montaggio video delle stesse, realizzazione dell'album fotografico personale su carta, riprese video e, infine, montaggio del video finale con aggiunta della colonna sonora e con la creazione di un DVD (grazie al programma Apple iDVD) riproducibile su tutti i lettori DVD da casa.

Raccontandosi, i ragazzi hanno la possibilità di esprimere le loro emozioni e i loro pensieri, di aprirsi agli altri e di conoscersi meglio.

Periodo dell' anno coinvolto e tempi di realizzazione

Il percorso didattico è stato realizzato durante la quinta ora del martedì per l' intero periodo dell' anno scolastico.

Il progetto si è svolto prevalentemente a scuola e, in alcuni casi, è stato completato dagli alunni a casa, seguendo le indicazioni fornite dall' insegnante.

Lavoro a scuola: discussione collettiva, scatto delle fotografie, riprese video, fotocollage di gruppo (cartellone).

Lavoro a casa: album fotografico (realizzato in parte a scuola), preparazione dello storyboard (discusso in parte a scuola).

Le fasi, i luoghi e le modalità del progetto

Prima fase: presentazione del progetto e discussione

Durante questa prima fase i ragazzi hanno avuto modo di capire la struttura del progetto e le

varie fasi in cui esso è composto. Infine è stata promossa una discussione, guidata dall'insegnante e ognuno degli alunni ha compilato un questionario.

Seconda fase: le proprie fotografie raccontano

Durante la seconda fase sono state scattate le fotografie per raccontare una storia che sviluppasse i temi: chi sono? Cosa faccio? Quali sono i miei desideri? Come vedo il mio futuro? “ Noi come gruppo” .

Ai ragazzi è stato quindi richiesto di realizzare un album fotografico che li rappresentasse e raccontasse di loro, non solo nelle fotografie, ma anche nella grafica e nel design. Ogni allievo non solo ha personalmente scelto i vari scatti fotografici che lo ritraevano, ma ha anche realizzato l'album che li contiene, dando libero sfogo alla sua personal creatività. Ciascun album comprende la copertina, la quarta di copertina e le pagine interne, con le fotografie incollate sulle varie pagine seguendo i temi utilizzati durante gli scatti fotografici. Piena libertà anche nell'aggiunta di titoli, frasi e disegni che potessero contribuire a spiegare il proprio vissuto personale.

Le immagini statiche dei ragazzi riprese dalla fotocamera digitale, sono state poi trasferite al computer e preparate per essere utilizzate nel montaggio video. La sequenza delle foto così come l'aggiunta di suoni e voce narrante è stata eseguita dai ragazzi con l'aiuto dell'insegnante ed è stata resa semplice dall'immediatezza dei programmi utilizzati.

Terza fase: i ragazzi si presentano

A ciascun ragazzo è poi stato chiesto di raccontarsi davanti alla videocamera (fissa e non), sviluppando temi come: chi sono? Cosa faccio? Quali sono i miei desideri? Come vedo il mio futuro? “ Noi come gruppo” . La preparazione dell'intervento è stata eseguita dagli alunni e in seguito sviluppata insieme all'insegnante.

Fotocollage: “ noi come gruppo” . Il gruppo ha raccontato mediante le fotografie, incollate su un grosso pannello di polistirolo, una storia che illustra i noti temi: chi siamo? Cosa facciamo? Quali sono i nostri desideri? Come vediamo il nostro futuro? Il lavoro è stato fatto in gruppo. Se se ne ravvisava la necessità, dalle fotografie sono state scelte e ritagliate le parti che meglio aiutavano a raccontare la storia. Ogni componente del gruppo ha creato il fotocollage, ritagliandosi uno spazio personale e aggiungendo anche qui frasi o dei disegni. Anche questa fase è stata filmata con la videocamera a scopo documentale.

Quarta fase: laboratorio “ informatico” .

Parte integrante di questa esperienza è un video realizzato riprendendo gli “ artisti al lavoro” durante la loro attività creativa. Le sequenze video così realizzate sono state trasferite al computer e adeguatamente preparate per essere utilizzate nel montaggio video. Il video è stato poi montato e commentato con l' inserimento di suoni e musiche grazie ad un lavoro successivo coordinato dall'insegnante in classe con i ragazzi, reso possibile dal programma Apple iMovie su notebook dell'insegnante. Grazie al programma Apple iDVD e a partire dal montaggio creato con iMovie, Infine, è stato creato un DVD dotato di presentazione, menu di navigazione, e contenuti speciali per permettere a tutta la classe e alla scuola di vedere cosa era stato fatto durante il laboratorio.

L'esposizione del fotocollage alla mostra di fine anno scolastico ha testimoniato il lavoro

svolto.

Strumenti

Macchina fotografica digitale Konica Minolta Dimage A200, videocamera DVD JVC DZ-BX37E, computer portatile Apple MacBook Pro e stampante Epson Stylus Photo R265 (messi a disposizione dall'insegnante).

Pannello di polistirolo (70x100 cm), forbici, nastro adesivo, colla, cartoncini colorati, pennarelli, matite, colori acrilici, pennelli.

Classi coinvolte, insegnanti e ragazzi che hanno partecipato al progetto

Classi coinvolte: airadnoceS aloucS ,oP olongihC id ovisnerpmoC ocitsalocS otutits'lled A azret essalc (VP) oP olongihC ,h̄ itnocsiV inasuC .Lḡ odarG omirP id

INSEGNANTI COINVOLTE: - IZNAVA ALLEBASI E ENIGAMMI E ETRA - NIRFNAM ACINOM

ONAILATI

Ragazzi coinvolti: è is ehc A azret essalc allad itneinevorp innula id oppurg olocchiP .atilosni areinam ni essalc alled otser la h̄ otatneserpḡ

VANTAGGI E SVANTAGGI

, otnemiglovnioC e omsaisutne roiggam noc eraroval a italomits onos izzagar i ,etartsulli à tiladom el noC allad itatilicaf ò ic ni , ocitirc e ovitta odom ni oroval id isaf el ettut a erapicetrap a esseretnif̄ l̄ odnenetnam ehc oiredised lad e ilautiba illeuq ad isrevid h̄ enoizarolpseḡ id itnemurts noc eriga da onnah ehc àtilibinopsid è de elibignat è ottodorp li éhciop ,acitircotua id àticapac onaleviR .h̄ ilranimodḡ id e enesrinordapmi id onnah id , ereggerroc id idniug onattecca ; ottegorp la aznednopsirroC non elautnevef̄ l̄ elibacifirev etnematterid .otsuig ovitteibof̄ l̄ odnacrec ,erazzilana id ,eravresso

Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni

Durante tutte le fasi di questo progetto gli alunni, oltre a sviluppare le loro abilità manuali, hanno potuto scoprire le potenzialità delle nuove tecnologie utilizzando strumenti digitali come la fotocamera e la videocamera. Grazie a questi strumenti, che consentono di scomporre l'immagine e di ricomporla digitalmente in infiniti modi e con grande facilità, i ragazzi hanno scoperto nuove modalità per esprimere la loro fantasia e sviluppare la loro creatività. Hanno quindi scoperto come effettuare semplici montaggi video con il programma Apple iMovie. Tutte le fasi di lavorazione digitale sono state guidate dall'insegnante.

L'ELABORAZIONE DELLE PRIME IMMAGINI È STATA REALIZZATA DALL'INSEGNANTE, POI, MAN MANO CHE GLI ALUNNI CAPIVANO LE FUNZIONALITÀ E GLI STRUMENTI DA UTILIZZARE, GRAZIE AL METODO "VEDI E IMPARA", L'INTERVENTO DELL'INSEGNANTE SI È LIMITATO AD ASSISTERE L'ALUNNO NEL LAVORO, FORNENDO LE INDICAZIONI SPECIFICHE. IN QUESTO MODO TUTTI I RAGAZZI HANNO POTUTO PARTECIPARE ATTIVAMENTE AL MONTAGGIO VIDEO FORNENDO CONSIGLI E SUGGERIMENTI.

MODALITÀ DI RELAZIONE OSSERVATE TRA ALUNNO E DOCENTE (ANALOGIE E DIFFERENZE CON LE ALTRE SITUAZIONI DI APPRENDIMENTO)

Gli alunni comprendono veramente e ricordano soprattutto quello che hanno scoperto, inventato, costruito da soli e sviluppano le loro capacità ed i loro atteggiamenti inventivi, creativi, analitici, sintetici e logici. Mentre la metodica tradizionale mira prevalentemente a fornire nozioni, la metodologia della scoperta, a parer mio, consente agli alunni di apprendere più facilmente e naturalmente e stimola in loro la gioia di imparare; tale azione richiede ovviamente tanto lavoro, sia da parte degli alunni, sia da parte del docente.

La partecipazione dei ragazzi ad un progetto strutturato ha consentito loro di apprendere in modo facile e quasi senza fatica i concetti che ispirano gli artisti contemporanei, quasi come se stessero giocando e al contempo mettendosi in gioco.

L'UTILIZZO DI TECNICHE COMUNICATIVE COME LA FOTOGRAFIA E IL VIDEO NON È CASUALE, INFATTI QUESTE ULTIME COSTITUISCONO IL PRINCIPALE MEZZO ESPRESSIVO MODERNO, UTILIZZATO DALLA TELEVISIONE E DAL CINEMA E QUINDI PERCEPITO DAI RAGAZZI COME ATTUALE E VICINO AL LORO MODO ESPRESSIVO. SEBBENE ABITUATI ALL'USO DEI MODERNI STRUMENTI COME I TELEFONI CELLULARI CON FOTO E VIDEO, I RAGAZZI DIFFICILMENTE CONOSCONO ANCHE LE TECNICHE ESPRESSIVE PROPRIE DEL VIDEO, PER CUI SONO STIMOLATI AD APPRENDERNE LE METODOLOGIE E I SEGRETI.

LA DISCUSSIONE COLLETTIVA CHIARISCE A TUTTI MOLTI PROBLEMI. VERIFICA SE IL MESSAGGIO EMESSE VIENE RICEVUTO O NO, ESAMINA COME VIENE RICEVUTO E PERCHÉ VIENE PERCEPITO IN UN MODO PIUTTOSTO CHE UN ALTRO. LE OSSERVAZIONI SONO UTILI A TUTTI, OGNUNO ALLARGA LE SUE CONOSCENZE, PERFEZIONA I SUOI MEZZI DI COMUNICAZIONE VISIVA, CHIARISCE LE SUE DECISIONI.

MODALITÀ DI RELAZIONE OSSERVATE TRA ALUNNO ED ALUNNO (ANALOGIE, DIFFERENZE "C")

oroval li etnarud ehcnA .oppurg id oroval id isaf e olognis oroval id isaf aveverp ottegorp li otannecca àig emoC olognis gli alunni hanno dimostrato una volontà di aiutarsi con consigli, suggerimenti, opinioni, arricchendo così l'attività l'uno dell'altro. Inizialmente il gruppo comprendeva ragazzi e ragazze, tuttavia, in seguito per esigenze didattiche sono rimaste solo le ragazze alle quali se ne sono aggiunte altre. Nonostante gli avvicendamenti il gruppo di lavoro si è dimostrato sempre molto unito e affiatato. Quando uno degli alunni era in difficoltà gli altri cercavano di sostenerlo e di incoraggiarlo. Durante l'attività di laboratorio ho notato che le ragazze erano maggiormente riflessive, rispetto ai ragazzi, più portati ad arrivare subito al risultato finale. In conclusione il bilancio di questo progetto dal punto di vista delle relazioni è stato decisamente positivo.

Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

id otnup lad otanroigga etnemetneiciffus è non retupmoc ied oirotarobal li orepo iuc ni à tlaer allen ehc ossemerP oirotarobal li erazzilitu non a attertsoc atsiv onos im anilpicsid aim al enrecnoc otnauq rep erawtfos atsiv ottegorp oi m led etrap al eritseg a attertsoc ah im òic ottuT .otanroigga ocop etnemacincet ,aloucs alle ocitamrofni ,koobeton idniuc ,otazzilitu oH .à teirporp aim id itnemurts noc immargorp ied e retupmoc led osuf ٱlla avitaler .ilanosrep aremacoediv e aremacotof

NONOSTANTE LA LIMITATEZZA NUMERICA DEGLI STRUMENTI CHE RENDE IMPOSSIBILE AGLI ALUNNI DI OPERARE DIRETTAMENTE E IN CONTEMPORANEA AL COMPUTER, A CAUSA DELL'OVVIA NECESSITÀ DI CONDIVIDERE L'USO DEL COMPUTER, HO POTUTO CONSTATARE CHE I RAGAZZI SI SONO COMUNQUE APPASSIONATI AL PROGETTO E HANNO MOSTRATO NOTEVOLE INTERESSE, CURIOSITÀ ED ENTUSIASMO. NONOSTANTE IL FATTO CHE IL COMPUTER SU CUI È STATA SVOLTA LA FASE FINALE FOSSE UNO SOLO, GRAZIE AL COINVOLGIMENTO DELL'INTERO GRUPPO NELLA LAVORAZIONE DIGITALE, ANCHE GLI ALTRI ALUNNI HANNO PARTECIPATO ATTIVAMENTE MANTENENDO VIVO L'INTERESSE IN TUTTE LE FASI DI LAVORAZIONE.

VALUTAZIONE DELL'ESPERIENZA IN TERMINI DI ARRICCHIMENTO PROFESSIONALE

Con questo progetto sono partita dal *fare* per condurre i ragazzi a *capire* la teoria come la soluzione di un problema concreto che potrebbero vivere o già vivono in prima persona. Tutto ciò mi ha spinto a cercare quei percorsi di apprendimento che, ispirandosi a conoscenze fondamentali, abbiano senso per i ragazzi. L'apprendimento diventa un atto di appartenenza ad una comunità i cui membri, dal più creativo al meno esperto, godono di uguali diritti di piena partecipazione alla pratica, alla discussione, alle risorse. Si punta in tal senso alla valorizzazione delle differenze più che dell'uniformità: sul creare situazioni di apprendimento collaborativo, in cui possano essere messi a frutto conoscenze e competenze di tutti, non solo dell'insegnante.

Nella ricerca di questi obiettivi il ruolo dell'insegnante si qualifica, più che in termini trasmissivi, nella funzione di facilitatore dell'interazione, della scoperta e della collaborazione fra gli allievi. In contesti così caratterizzati, in cui gli scopi, le attività, la loro convalida, dipendono sin dall'inizio non solo da chi insegna, ma anche da chi impara, si

creano le condizioni ideali per realizzare una vera partecipazione ai processi formativi e una reale comprensione del loro significato.

L'INTRODUZIONE DELLE TECNOLOGIE MULTIMEDIALI STIMOLA L'ATTIVITÀ DI COLLABORAZIONE, DI SCAMBIO, DI COMUNICAZIONE, FAVORISCE LO SVILUPPO DELLE CAPACITÀ PERCETTIVE, MA ANCHE DELL'INTELLIGENZA, IN DEFINITIVA AIUTA A CRESCERE. IL SISTEMA DEI MEDIA (FOTO, VIDEO COMPUTER) TIENE OCCUPATE ZONE CORPOREE E MENTALI PIÙ ESTESE DI QUELLE OCCUPATE DALLA LETTURA GRAZIE AL SONORO E ALLE IMMAGINI E VINCOLA L'INDIVIDUO AD UN RAPPORTO DI COMPLICITÀ CON IL MEZZO, RISULTANDO QUINDI PIÙ DIVERTENTE, PIÙ VICINO AL PROPRIO VISSUTO, PIÙ COINVOLGENTE E MENO ACCADEMICO E CATTEDRATICO.

VALUTAZIONE DELL'ESPERIENZA DA PARTE DEI RAGAZZI

L'esperienza è stata indubbiamente positiva per i ragazzi, che si sono sentiti pienamente coinvolti in questa attività così diversa dalle "solite" lezioni frontali.

DALLE PRIME LEZIONI, INFATTI, HO LASCIATO CHE I RAGAZZI INTERVENISSE E LAVORASSE LIBERAMENTE, VESTENDO I PANNI DI UN'OSSERVATRICE CURIOSA ED ATTENTA; POTENDO OSSERVARE E ANALIZZARE I LORO COMPORTAMENTI DURANTE QUESTA ESPERIENZA HO NOTATO IN LORO UNA PARTECIPAZIONE "TOTALE" IN QUESTA ATTIVITÀ, SENZA VINCOLI E LIMITAZIONI. PER I RAGAZZI, È INFATTI ASSAI RARO POTER LAVORARE IN CLASSE IN UN MODO COSÌ "LIBERO", MA ANCHE, DATA LA LIMITAZIONE IN TERMINI DI TEMPO E DI STRUMENTI DISPONIBILI, COSÌ INTENSO. QUI INVECE I PROTAGONISTI ERANO LORO E HANNO, CON GRANDE PIACERE, POTUTO GUSTARE IL SAPORE DELL'ASSENZA DI CONFINI, LIMITI E VINCOLI, PUR NELL'ESIGENZA DI OTTENIMENTO DI OBIETTIVI SPECIFICI.

inidutitta eirporp el odnoces onucsaiç otartsomid onnah oirotarobal la otapicetrap onnah ehç innula ilg ittuT .etsoporp inoizulos ellen àtilanigiro ednarg anu e avitaerc àticapac eloveton

Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell' esperienza

Sicuramente questa esperienza, così coinvolgente ed emozionante, permette una facilitazione del processo di apprendimento e può essere utilizzata per sviluppare molteplici Unità di Apprendimento.

Nonostante stia cercando di estendere l' impiego delle nuove tecnologie nelle mie quotidiane lezioni, penso che non abbandonerò del tutto la pratica, proprio come ho evidenziato nella mia Unità di Apprendimento. Mi sono resa conto che la manualità deve essere sempre incoraggiata, non solo nei bimbi fino a 14 anni, ma anche negli adolescenti. Per questo motivo, nelle mie lezioni, affianco spesso il lavoro manuale all' utilizzo del computer, correlandoli ed integrandoli.

Certamente se le scuole avranno la possibilità di avere videoproiettore e almeno un computer in tutte le classi il lavoro dell'insegnante sarà di sicuro più efficace e coinvolgente.

Poiché le materie che insegno sono prevalentemente grafiche, l'impiego di questo strumento mi permette di assemblare in modo facile e flessibile le immagini, che ricavo prevalentemente da Internet e in qualche caso da alcuni libri, e il breve testo a commento. Sono pertanto pienamente d'accordo con il Prof. Cantoni sul fatto che i docenti che insegnano discipline artistiche sono molto agevolati nel loro lavoro dall'utilizzo delle nuove tecnologie.

Come ulteriore sviluppo di questo progetto quest'anno vorrei fare un'attività di fotografia e video più contenuta (per esigenze di tempo), ma con un'intera classe terza, invece che con un solo piccolo gruppo.

Ognuno, anche se forse non lo mostra, ha un profondo desiderio e bisogno di esprimere sé stesso, di farsi conoscere e riconoscere per quello che è e per quello che vale, e di essere rispettato. A volte manca solo lo stimolo per avere quella fiducia che permette di esprimersi in libertà, senza la paura di non essere accettati. Già solo il riuscire a verbalizzare le proprie sensazioni, il trovare immagini che le esprimano, immagini che portano a parole, è un primo risultato, una base su cui si può costruire ulteriormente.