

## Relazione finale

Il progetto che si è inteso realizzare prevede la presentazione, con un movie, di una personalità di spicco del territorio senigalliese: il fotografo Mario Giacomelli . Tale presentazione verrà inserita in un progetto nazionale di turismo scolastico "Sulle orme di .... Giacomelli" ed intende presentare l'artista e le sue opere alle scuole che visiteranno i luoghi da lui fotografati.

A settembre l'insegnante di matematica (referente del progetto nazionale per la ns. scuola) ha presentato alla classe 3B Mer. il progetto "Sulle Orme di...Mario Giacomelli" e l'attività che si intendeva svolgere. Si è provveduto alla creazione di 3 gruppi di studenti ognuno dei quali avrebbe realizzato un prodotto.

A partire dal mese di ottobre, per ca. 10 ore curriculari l'insegnante di Italiano ha curato, con lezioni frontali e sopraluoghi, la prima fase dove si è portato a conoscenza degli alunni la figura di Mario Giacomelli, di alcune sue opere e dei luoghi dove è vissuto ed ha operato. Contemporaneamente, utilizzando ca. 2 ore curriculari di laboratorio è stato presentato dall'Itp, il programma Movie Maker con il quale gli alunni avrebbero realizzato il CD e la funzionalità di Power Point per il salvataggio di slide in formato immagine.

Nel mese di novembre è iniziata la seconda fase: quella della realizzazione del prodotto.

Durante la prima settimana di novembre in orario extra-scolastico alcuni alunni hanno girato con le videocamere dei filmati nei luoghi di Giacomelli. In 3 ore di laboratorio, divisi in gruppi, hanno iniziato la fase di progettazione realizzando con power point uno storyboard di massima.

Fra novembre e dicembre in orario curriculare (ca 15 ore) utilizzando il laboratorio informatico i gruppi hanno iniziato a lavorare al prodotto. Ogni gruppo aveva a disposizione 1 pc ogni 2 studenti e doveva, in autonomia, attribuire i compiti da svolgere ai propri membri: montaggio, documentazione, ricerca materiale in internet, immagini, musica e suoni.

A gennaio è prevista la terza fase: quella della presentazione del prodotto realizzato. Essa avverrà nell'aula magna dell'istituto, probabilmente alla presenza di rappresentanti del territorio senigalliese che si occupano della fondazione Giacomelli.

In questo progetto è stata coinvolta una classe dell'istituto la 3B Ragionieri Mercurio composta da 18 alunni e 3 docenti: Italiano, Matematica, I.T.P.

Nel lavorare a questo progetto è risultato evidente che si è riusciti a stimolare l'interesse verso la figura di Mario Giacomelli, la connessione tra poesia ed immagine vissuta in modo emotivo promuovendo così negli alunni un particolare interesse culturale. Questo anche grazie alla possibilità di utilizzare le tecnologie legate alla realizzazione dei movie percepite come strumenti a supporto della loro creatività. I tempi necessari sono però risultati più lunghi di quelli preventivati infatti i prodotti non sono stati finiti entro dicembre come previsto.

Durante il lavoro sono emerse alcune difficoltà di carattere tecnico legate alla necessità di lavorare con Movie Maker e risorse di rete: si è dovuto aumentare notevolmente le quote disco degli alunni-utenti affinché potessero memorizzare i filmati, le raccolte sono state importate e memorizzate in locale per cui gli studenti hanno avuto difficoltà nel montaggio video da computer diversi .

Per quanto riguarda la didattica avendo optato per una metodologia learning by doing è stato abbastanza difficoltoso gestire le richieste degli alunni di utilizzare software specifici per il fotoritocco o per la gestione dei file musicali dovendo cercare prodotti non proprietari, di semplice utilizzo e dovendoli far installare in deroga ai software standard presenti sulle macchine. Anche l'aver lasciato autonomi i ragazzi nell'organizzazione interna dei compiti, ha reso difficile il rispetto dei tempi poiché alcuni elementi non particolarmente motivati hanno penalizzato il lavoro dell'intero gruppo.

Gli alunni hanno acquisito: la capacità di lavorare in gruppo sperimentando forme di autogestione e collaborazione, la capacità di produrre movie comprendendo l'utilità della progettazione come fase iniziale di qualsiasi attività, della correzione dell'impostazione a seconda dei risultati e della documentazione.

Lo staff degli insegnanti ha rafforzato la capacità progettuale confrontandosi anche con gli aspetti legati all'utilizzo di strumenti focalizzati sull'immagine.

Durante questa esperienza si è osservato che dopo la fase iniziale in cui i docenti hanno esposto i propri contenuti agli alunni, questi ultimi hanno cominciato a rivolgersi ai propri insegnanti considerandoli una risorsa per il raggiungimento dell'obiettivo fissato chiedendo pareri, punti di vista o consulenze specifiche ma mantenendosi protagonisti del proprio progetto.

Il dover lavorare in gruppo ha generato qualche tensione fra gli elementi più motivati o più esperti o più veloci e gli altri, a causa dei contributi che ognuno avrebbe dovuto dare al lavoro costringendoli a

prendere atto delle difficoltà legate alla collaborazione. Avendo lavorato con strumenti e contenuti diversi da quelli normalmente utilizzati in ambito curricolare alcuni alunni ne sono stati valorizzati facendo crescere la loro considerazione fra i compagni.

I docenti componenti lo staff, avendo avuto occasione di lavorare già insieme su altri progetti, hanno confermato la loro capacità di coordinarsi nel supportare gli alunni per quanto di loro competenza. Si è rilevato un certo interesse verso la tecnica della produzione dei movie che ha stimolato la nascita di idee e proposte per il futuro.

Per quanto concerne la valutazione di Movie Maker esso è risultato intuitivo e di facile fruizione per gli alunni come pure interessante è risultato l'utilizzo di Power Point per la produzione di immagini. Ritengo molto positiva l'esperienza effettuata poiché ho avuto modo di apprendere le funzionalità di nuovi software necessari alla produzione dei movie nonché migliorare la conoscenza di Movie Maker nel suo utilizzo con risorse di rete.

I ragazzi hanno valutato positivamente l'esperienza che ha consentito loro di imparare a fare montaggi video che già utilizzano a scopi personali, apprendere le funzionalità di software diversi da quelli normalmente utilizzati a livello curricolare, confrontarsi con la poesia utilizzando un punto di vista inedito: la fotografia. Non da ultimo si sono sforzati di lavorare in gruppo cercando di valorizzare le caratteristiche di ognuno.

L'attività non è ancora conclusa dovendosi ancora attuare la fase della presentazione.

Durante il progetto, visto l'entusiasmo con cui è stata accolta la produzione di video, sono emerse alcune idee come per esempio quella di filmare i momenti salienti della vita dell'Istituto per consentire la produzione di un movie di fine anno che documenti le attività svolte da utilizzarsi anche in fase di orientamento in entrata.