

RELAZIONE FINALE 1° ANNO – DOL – “Progetto BIM BUM BAM...SPOT”

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

Questa esperienza didattica ha preso spunto dallo studio del fenomeno della comunicazione, nella sua accezione particolare del comunicare attraverso le immagini. Si è poi analizzato il testo persuasivo, come testo teso a creare nelle persone bisogni inesistenti o a condizionarne altri. Mai come di questi tempi risulta molto attuale il tema della comunicazione e della manipolazione di immagini, discorsi ed eventi, e i bambini si trovano sin dalla nascita immersi in un contesto consumistico alimentato proprio dal mercato pubblicitario.

Cercando al massimo sinergie con le altre aree disciplinari, anche per ottimizzare i tempi scolastici, l'insegnante di tecnologia e d'immagine, d'accordo con la collega dell'area linguistica, hanno cercato di ideare un percorso motivante, creativo e soprattutto "attivo", teso ad attivare negli alunni il senso critico ed attuare una forma di de-sensibilizzazione verso i messaggi dai quali sono sommersi quotidianamente.

Il percorso si è svolto nell'arco di 3 mesi (da ottobre a metà gennaio) e il prodotto finale è consistito nella realizzazione di un prodotto multimediale, uno spot per l'appunto.

I contenuti trattati sono stati:

1. Gli elementi della comunicazione
2. Analisi del testo persuasivo
3. I neologismi derivanti dalla pubblicità
4. Analisi della struttura di una pubblicità a stampa
5. Produzione di un proprio manifesto derivato dalla contaminazione di pubblicità
6. Le pubblicità progresso
7. Gli "effetti collaterali" del fenomeno pubblicitario
8. La dimensione storica della pubblicità
9. Analisi della struttura di uno spot a video
10. Le principali opere d'arte dei più grandi artisti
11. Produzione di un manifesto originale utilizzando opere d'arte note
12. Ideazione e realizzazione di uno spot collettivo multimediale
13. Verifica



Sono state coinvolte n.2 classi quarte di scuola primaria, per un totale di 42 bambini.

Sono state coinvolte le insegnanti delle seguenti aree disciplinari:

- italiano
- ed. immagine
- ed. musicale
- tecnologia e informatica

Il progetto si è svolto nel Plesso di appartenenza, alternando momenti in aula con momenti nel laboratorio informatico (nel nostro caso l'aula video è dentro il laboratorio informatico).

Il lavoro si è svolto in 13 fasi successive (*vedi diario di bordo*)

I contenuti teorici sono stati affrontati secondo modalità tradizionale (lezione frontale in aula), mentre le fasi operative sono state preferite modalità di interazione a gruppo.

2. Vantaggi e svantaggi

VANTAGGI:

I vantaggi connessi a questo progetto sono stati molteplici.

Innanzitutto conseguire lo scopo prefissato ha fatto sì che i bambini prendessero parte attivamente alla realizzazione di un prodotto pubblicitario e non c'è cosa migliore che manipolare la realtà per non farsi manipolare a sua volta.

Gli alunni hanno acquistato una coscienza critica e riteniamo quindi che la de-sensibilizzazione verso i messaggi promozionali sia stata innescata.

Altro vantaggio è stato il lavoro a gruppi: interagendo i bambini hanno imparato a rispettare le opinioni altrui e a fare attenzione agli spazi di conversazione e di ascolto reciproco.

Hanno iniziato a capire cosa vuol dire essere creativi e hanno familiarizzato ancora di più con gli strumenti informatici, rendendosi conto della grande importanza del fotoritocco.

Infine i bambini hanno interagito con il suono digitale, cosa a loro ancora sconosciuta perché la dimensione multimediale non viene di norma molto trattata a scuola.

SVANTAGGI:

Come già precedentemente affermato, ci sono stati dei punti deboli.

Uno di questi è stata l'organizzazione del lavoro di fotoritocco che è risultata molto difficoltosa (anche se non è stato possibile fare altrimenti).



L'insegnante ha dovuto seguire con frenesia ogni postazione, correndo in aiuto dei bambini e questo è stato un po' snervante, essendo da sola a gestire il tutto.

Altro punto debole è stata l'esiguità del tempo a disposizione. Per consolidare bene un processo come quello del fotoritocco sarebbero state necessarie più ore, nonché poter provare il fotoritocco con tante altre immagini fino a padroneggiarlo.

Altro punto debole è stata la creatività dei bambini. Pur avendo presentato una lunga lista di prodotti tra cui scegliere, tutti andavano a selezionare lo stesso prodotto e gli slogan che creavano erano tutti "comprate la merendina x perché...". Sembrava che tutto quello che era stato detto e studiato si fosse volatilizzato.

La cosa è migliorata dopo che i bambini sono stati "instradati", praticamente orientati verso certe soluzioni. Allora c'è stata un'esplosione di concetti ed idee (*vedi la creazione del rap*)

3. Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico - didattiche

A parte alcuni punti deboli evidenziati sopra, non ci sono state difficoltà da segnalare.

Forse il sw di fotoritocco prescelto (Paint Shop Pro), essendo semi-professionale, è risultato un po' troppo sofisticato per i bambini. Non so se ne esistono di estremamente semplici in commercio, ma per i bambini sarebbe stato sicuramente meglio poterne usare uno con pochi strumenti ed opzioni.

4. Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni

Nell'ambito di questo progetto, ci sono state delle abilità acquisite da entrambi gli attori in campo:

Abilità acquisite dai docenti:

- ⇒ Ampliamento delle conoscenze sulle dinamiche di gruppo durante un laboratorio
- ⇒ Conoscenze informatiche da parte della collega di area linguistica
- ⇒ Ampliamento delle conoscenze relative alla pubblicità grazie agli approfondimenti effettuati
- ⇒ Incremento delle esperienze di didattica laboratoriale e multimediale

Abilità acquisite dagli alunni:

- ⇒ Incremento dello spirito critico
- ⇒ Approfondimento delle conoscenze in ambito comunicativo, linguistico ed espressivo
- ⇒ Superamento dei timori di fronte al microfono
- ⇒ Accettazione dell'opinione altrui e rispetto dei turni di parola e di ascolto
- ⇒ Saper lavorare con metodologia laboratoriale



5. Modalità di relazione osservate tra alunno e docente (analogie e differenze con le altre situazioni d'apprendimento)

L'interazione alunno-docente è stata fortificata dalla didattica laboratoriale. Superare il modello della lezione frontale permette al bambino di essere più protagonista del suo sapere e questo migliora il rapporto con il docente che diventa un semplice "regista".

6. Modalità di relazione osservate tra alunno ed alunno (analogie e differenze con le altre situazioni d'apprendimento)

L'interazione alunno-alunno durante lo svolgimento di questo progetto ha permesso di ampliare le conoscenze circa il metodo di lavoro altrui e quindi la possibilità di emulare gli elementi positivi dei compagni del gruppo. Si sono approfondite le conoscenze ed è aumentato il rispetto reciproco.

7. Modalità di relazione osservate tra docente e docente (analogie e differenze con le altre situazioni d'apprendimento)

L'interazione docente-docente ha dimostrato, una volta di più, che la modularità tra insegnanti è l'unico elemento in grado di dare qualità al lavoro scolastico.

Il nostro governo miope non è riuscito a cogliere la ricchezza offerta dallo scambio di idee, di esperienze e di conoscenze tra due o più docenti coinvolti nel medesimo progetto.

Questo progetto è la conferma di questa positività, anche se temo che sarà l'ultimo.

8. Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

I contenuti di questo progetto lo rendono molto interessante e soprattutto colgono tutti gli aspetti della problematica "rapporto alunno-pubblicità".

Si è cercato infatti di offrire agli alunni un ampio ventaglio di situazioni, esempi e possibilità di comunicare attraverso le immagini, cogliendone sia l'aspetto storico che sociale.

Secondo la nostra opinione il progetto potrebbe servire come esempio o spunto per altre attività o semplice ripetizione del medesimo.

Il progetto verrà inserito nel database delle esperienze didattiche del nostro Circolo.

Le tecnologie usate sono state: stazioni multimediali, microfono, software dedicati.



9. Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale

Come già detto in precedenza l'arricchimento è dato dallo scambio reciproco.

L'insegnante di tecnologia ha dato supporto ed idee in termini di scelta e gestione delle immagini, tecniche per manipolarle, nonché ha dato il suo contributo per la sistemazione del prodotto finale.

L'insegnante di italiano ha invece fornito la sua esperienza nel trattamento di questa tipologia di testo, nell'organizzazione didattica e nella scansione temporale del lavoro.

10. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

I bambini hanno valutato molto positivamente il lavoro svolto: sono risultati motivati, interessati a tutti i concetti espressi e soprattutto attenti a tutte le tecniche di manipolazione multimediale.

Ci sono state reticenze nella registrazione delle voci perché in alcuni casi la timidezza ha avuto il sopravvento.

Altre registrazioni sono risultate inutilizzabili perché manca, ovviamente, la dizione e l'abitudine a parlare ad alta voce (solo a ricreazione ce la fanno!!!!)

11. Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza

L'esperienza può dirsi conclusa, visto che sono stati affrontati tutti gli aspetti.

Potrebbe essere possibile prevedere di realizzare più spot, magari anche singolarmente, per essere sicuri che tutti i bambini siano in grado di ripetere i passi precisi della realizzazione.

Sicuramente coglierei l'occasione per approfondire l'aspetto legato all'esposizione orale, visto che i bambini hanno moltissima difficoltà ad esprimersi, specie davanti agli altri e con un microfono in mano.

Simpatica potrebbe essere anche la soluzione di realizzare uno spot drammatizzato, recitato cioè dai ragazzi, rafforzando l'aspetto "espositivo".

Daniela Marzano, novembre 2008

