

DAL CAVALLETO AL WEB: "DISEGNI IN MOSTRA"

Relazione conclusiva.

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

L'idea del progetto è partita dalla realizzazione a fine anno scolastico di una mostra espositiva degli elaborati grafici realizzati dagli alunni durante l'anno mediante l'utilizzo di diverse tecniche pittoriche, in particolare acquerello su cartoncino, tempera, matita e pennarello e di realizzare al termine una presentazione multimediale di tutti i lavori, spiegandone il significato e le tecniche con commenti scritti dagli autori stessi (i ragazzi). In questa maniera, oltre ad acquisire competenze nell'uso delle tecniche pittoriche i ragazzi hanno vissuto un approccio diretto alla creazione di un prodotto multimediale mediante l'utilizzo di software per realizzare filmati e presentazioni ed utilizzando forme e tecniche scrittura adeguate allo scopo.

La realizzazione dei lavori di pittura si è svolta interamente in classe sotto la guida degli insegnanti, in particolare delle insegnanti Maria Antonietta Leoni e Maria Grazia Gambella. La parte relativa alla realizzazione del prodotto multimediale è stata curata dall'insegnante Alessandro Vozzo coadiuvato dalle insegnanti Leoni e Gambella e si è svolta sia in classe che nel laboratorio di informatica. In classe ci si è dedicati particolarmente alla stesura delle bozze dei commenti da parte dei bambini ed in seguito alla scelta dei lavori per il prodotto multimediale.

La prima tecnica utilizzata è stata il *disegno a matita su carta liscia*.

I primi lavori sono iniziati alla fine del primo quadrimestre, l'ultima settimana di gennaio, e si sono svolti durante le ore pomeridiane, il martedì ed il giovedì dalle 14.00 alle 16.30. Reperire il materiale necessario è stato abbastanza semplice, trattandosi di matite e fogli lisci da 80gr per mq, la comune carta per fotocopie, e da 120 fino a 160gr per mq, carta da disegno.

Le insegnati hanno inizialmente lasciato familiarizzare con lo strumento fondamentale, la matita. Fin da subito è apparso evidente come il tratto cambiasse consistenza a seconda della pressione e dell'inclinazione della matita sul foglio. Quindi si è proceduto con l'utilizzo di matite con mine di differente durezza e calibro, ampliando così la possibilità di ottenere risultati ed effetti sempre più svariati.

I soggetti più comuni sono stati alberi e paesaggi, ma tra le bozze è apparso di tutto, dagli scarabocchi ai manga, i loro personaggi preferiti dei cartoni animati. Alcuni bambini avevano tratti tipicamente fumettistici, mentre altri tendevano più verso l'aspetto pittorico decorativo. Gli interventi degli insegnanti si sono limitati al suggerimento del soggetto, piuttosto che all'intervento diretto sul disegno.

I disegni a matita sono stati completati l'ultima settimana di febbraio.

Nella seconda settimana di febbraio (martedì 10) ai bambini è stata presentata la tecnica del "puntinato". I disegni sono stati prima realizzati a matita su carta liscia; dopodiché i contorni (caratterizzati da un tratto estremamente leggero e sottile) sono stati ripassati con i pennarelli da disegno e infine colorati con un insieme di punti ravvicinati, più o meno a seconda dell'effetto di intensità cromatica desiderato. I soggetti sono stati scelti dai bambini tra alcuni disegni proposti dagli insegnanti in base agli

effetti che si volevano realizzare: uccelli per un puntinato più corposo con colori prevalentemente caldi e nature morte per un effetto cromatico molto più sfumato e con tonalità fredde. In entrambi i soggetti alle tonalità cromatiche prevalenti sono state accostate tonalità opposte per offrire uno stacco di colore gradevole alla vista. Questa tecnica è stata particolarmente utilizzata con gli alunni diversamente abili. Il tempo dedicato al puntinato è stato relativamente breve; i lavori, infatti, sono stati portati a termine tra il 10 ed il 12 marzo, essendo iniziati mentre si stavano finendo i disegni a matita.

Il 13 marzo è stata presentata la tecnica del soffiato: la tecnica prevede l'uso su carta lucida delle tempere molto diluite. Questa tecnica è stata presentata prima dell'acquerello in quanto propedeutica ad esso, soprattutto per quel che riguarda la realizzazione delle sfumature cromatiche, l'uso e la mescolanza dei colori primari per ottenere quelli secondari. Gli alunni hanno dapprima creato il colore partendo dai tricolori primari, poi l'hanno "allungato" con l'acqua nelle ciotoline da disegno e poi hanno versato alcune gocce sul foglio. Servendosi di una cannuccia per bibite hanno spinto le gocce nelle direzioni più svariate, creando forme di vario tipo, ma soprattutto ramificate. I risultati ottenuti lasciavano spazio a molte interpretazioni che, venivano definite completando il disegno con l'uso dei pennelli per far sì che quelle forme astratte fossero identificabili come paesaggi, alberi e arbusti o uno spettacolo pirotecnico.

Il 23 marzo l'insegnante Leoni ha presentato l'acquerello. Tra le tecniche pittoriche è sicuramente quella che più rimanda all'idea del dipingere in senso stretto. I bambini, infatti hanno dovuto attingere totalmente a quanto appreso per quel che riguarda il

tratto, la creazione dei colori e le sfumature, confrontandosi però con del materiale mai utilizzato finora: il cartoncino, i pennelli per acquerello, i colori e le matite ad acquerello. Una prima fase (della durata di circa 10 ore) è stata dedicata prevalentemente all'aspetto tecnico mediante l'esercitazione sull'uso del materiale e la sperimentazione degli effetti sul cartoncino, sia umido che asciutto, lasciando delle "macchie di colore".

Successivamente, a partire da queste "macchie" e dall'impressione che esse trasmettevano ai bambini, sono stati sviluppati dei soggetti che hanno preso corpo man mano che venivano aggiunti altri colpi di colore utilizzando i vari tipi di pennelli (diversi in base al calibro ed al tipo di setola) e che variavano di intensità e corpo a seconda della diluizione del colore stesso e del grado di assorbimento del cartoncino. A completamento dei dipinti venivano state utilizzate le matite ad acquerello per definire meglio i contorni dei soggetti. I bambini, anche per una questione di semplicità, hanno prediletto la creazione di fiori e nature morte. In alcuni casi è stato necessario l'intervento degli insegnanti che, per limitare o correggere le inevitabili sbavature che la tecnica comporta non hanno mai cambiato il soggetto. I risultati ottenuti sono stati sorprendenti.

La scuola non dispone di uno scanner e non è stato possibile reperirne uno delle dimensioni adeguate all'acquisizione dei lavori. Per questo motivo si è deciso di "digitalizzare" i disegni, realizzandone delle foto con una fotocamera digitale da 6,1 megapixel.

Ogni volta che alcuni disegni venivano completati, a gruppi di dieci per volta i bambini, seguiti dall'insegnante Vozzo, hanno fotografato i loro elaborati nel laboratorio di informatica.

La realizzazione del prodotto multimediale si è svolta nelle ore pomeridiane dalle 14.00 alle 16.30 a settimane alterne il mercoledì ed il venerdì.

Prima di scattare le foto i bambini hanno ricevuto dei rudimenti circa l' "esposizione" (uso del flash o meno, luce esterna, contrasto) e quindi i tempi di apertura del diaframma ed il loro rapporto con la luminosità delle foto, la messa a fuoco e l'uso di strumenti come il "macro" o lo zoom per inquadrare i soggetti.

Dopo aver fotografato i disegni appoggiati su una superficie inclinata di colore scuro e poggiando la fotocamera su un cavalletto per usare con l'autoscatto, le foto sono state immagazzinate su un computer portatile e su una pendrive.

A questo punto si è proceduto alla revisione delle foto ed alla selezione delle immagini da inserire nel lavoro finale. Il computer è stato collegato ad un videoproiettore e le immagini sono state fatte scorrere con l'uso dell'applicazione "Visualizzatore di immagini e fax per Windows". Sono stati scelti gli scatti migliori soprattutto in base alla messa a fuoco ed alla luminosità.

Le foto dei disegni sono state poi suddivise e salvate in quattro cartelle, una per ogni tecnica pittorica.

Ogni volta che i bambini imparavano una nuova tecnica realizzavano in classe un testo in cui descrivere la tecnica, i principi fondamentali e i soggetti realizzati. I testi sono stati poi trascritti con l'uso del programma di videoscrittura del software OS Open Office. La stesura e la trascrizione dei testi hanno richiesto complessivamente circa dieci ore di attività svolta sia in aula che nel laboratorio di informatica ed è stata curata dagli insegnanti Vozzo e Gambella per la parte informatica e Leoni per la parte in aula.

Dopo la stesura dei testi si è proceduto alla realizzazione del progetto del prodotto multimediale. In aula sia con gli insegnanti che con i bambini coinvolti si è deciso di realizzare un filmato in cui presentare le tecniche pittoriche imparate scegliendo da inserire i migliori disegni realizzati, le descrizioni fatte registrandole ed includendole come tracce audio a commento del filmato stesso ed aggiungendo poi delle brevi didascalie. La bozza del progetto ha richiesto due ore di attività in aula.

Il lavoro di preparazione del filmato si è svolto pressoché nel laboratorio di informatica. L'attività è iniziata il 18 maggio ed è proseguita tutti i giorni fino al 5 giugno dalle 13.30 alle 16.30; sono state necessarie anche delle ore aggiuntive svolte al mattino, per un totale di circa 50 ore di attività.

I bambini hanno utilizzato il programma "Windows Movie Maker", col quale avevano già avuto modo di operare all'inizio dell'anno per la realizzazione di una piccola parodia di uno spezzone di un cartone animato della serie "Dragon Ball". Per questo non è stato necessario dedicare troppo tempo alla spiegazione del suo funzionamento, se non per ripassare come inserire immagini, titoli o tracce audio nello storyboard.

Ogni bambino ha provveduto ad inserire personalmente i propri disegni nello storyboard, avendo cura (ove possibile) di intervallarlo con effetti di transizione non utilizzati da altri. Per facilitare a tutti la visione della procedura è stato utilizzato un videoproiettore collegato ad un portatile (ore impiegate circa 30).

Per registrare le tracce audio prima i bambini hanno potuto far pratica con strumenti "analogici": un microfono direzionale collegato ad un mixer e ad un registratore a cassetta. Quindi, usando un microfono digitale e per mezzo del programma

freeware “*Audacity*” sono state registrate le tracce audio con i testi scritti e letti da otto bambini, scelti in base alla spigliatezza nella lettura ed al timbro di voce (ore impiegate 4). Si è deciso anche di inserire dei brani musicali come riempimento dei vuoti del parlato. La scelta dei brani è stata operata dagli insegnanti per abbreviare i tempi. In aula con l’insegnante Leoni i bambini hanno realizzato le didascalie, intervenendo con sintesi essenziali dei testi già preparati per i commenti audio (due ore).

Completato il filmato ed inserite le didascalie sotto forma di “titoli” il file è stato salvato sul computer e su una pendrive. Quindi trasferito ad un altro computer dotato di masterizzatore per salvare il filmato su un cd e col quale si è proceduto alla realizzazione delle copie. Anche questa volta, per permettere a tutti di seguire le procedure di masterizzazione il computer è stato collegato al videoproiettore. Ogni alunno ha potuto realizzare la sua copia (4 ore).

Una copia del file è stata consegnata al dirigente scolastico per l’autorizzazione alla pubblicazione sul sito della scuola.

In preparazione dell’esposizione dei lavori sono stati predisposti dei cartelloni con scritte e didascalie composte usando una versione di Publisher e stampate in formato A4 con una stampante a getto d’inchiostro (8 ore). Anche in questo caso non è stato necessario spiegare il software, in quanto abbondantemente utilizzato nel corso dell’anno, in particolare per la preparazione di inviti, biglietti di auguri per le festività e cartelloni didattici.

La mostra è stata allestita in un'aula appositamente attrezzata: i disegni sono stati prima incorniciati e poi esposti su tavoli, appesi alle pareti o a dei pannelli e accompagnati dalle didascalie.

Durante l'inaugurazione il filmato è stato proiettato su una parete della stessa aula lasciata libera appositamente. L'allestimento dell'esposizione è stato curato dagli insegnanti coadiuvati da alcuni bambini accompagnati dai genitori in orario extrascolastico.

2. Numero di classi coinvolte, di insegnanti, di ragazzi che hanno partecipato alla sperimentazione

Nel progetto sono state coinvolte due classi quinte del IX Circolo Didattico "Don Lorenzo Milani" di Sassari del plesso di via Vittorio Bottego.

Gli insegnanti coinvolti sono stati Maria Antonietta Leoni e Maria Grazia Gambella (Italiano - Arte immagine). La prima vanta una lunga attività artistica maturata nel corso della sua carriera con diverse mostre espositive, anche personali, al di fuori dell'ambiente scolastico. La seconda svolge la sua attività a livello hobbistico, animata da una forte passione che coltiva particolarmente in ambiente scolastico.

L'insegnante Alessandro Vozzo (area logico-matematica / tecnologia-informatica) è quello che ha ideato il progetto ed ha curato in particolare l'aspetto informatico - multimediale.

Gli alunni che hanno partecipato all'attività sono stati 39: venti alunni appartenenti alla classe 5° A e diciannove della classe 5° C.

3. Vantaggi e svantaggi

Il lavoro ha offerto a tutti, insegnanti ed alunni, la possibilità di accrescere il proprio bagaglio di conoscenze e competenze, sia per qualche riguarda l'aspetto pittorico che quello informatico. In particolare le insegnanti Leoni e Gambella hanno colto l'utilità di raccogliere, catalogare e rendere sempre fruibili i lavori senza necessariamente averli fuori dalle cornici o inseriti in uno spazio espositivo.

I bambini avranno anche in futuro la possibilità di rivedere i loro lavori da qualsiasi computer e rivivere nella loro mente tutte le fasi di realizzazione.

Il limite di questo lavoro è sicuramente l'impossibilità di visualizzarlo senza gli strumenti adatti (un computer o un lettore digitale)

4. Difficoltà incontrate.

Le difficoltà tecniche sono state innumerevoli. La mancanza di uno scanner adeguato per caratteristiche e dimensioni non ha permesso l'acquisizione dei lavori in alta definizione. La scuola non dispone inoltre di una fotocamera digitale sufficientemente recente; pertanto ne è stata utilizzata una di proprietà di uno dei docenti e ciò ha rallentato i lavori di acquisizione e digitalizzazione dei disegni, con il conseguente (e costante) problema del controllo dei bambini non impegnati a fotografare. Per motivi di praticità è stato necessario l'uso di un pc portatile obsoleto, ma comunque sufficiente (pentium 4, 1,66ghz ram 2gb).

È evidente come l'uso di un unico computer, in quanto la scuola non dispone di una rete didattica, abbia fortemente limitato ai bambini la possibilità di operare direttamente, inconveniente in parte limitato dall'uso del proiettore.

Purtroppo non è stato possibile inserire i commenti registrati dai bambini: ciò per il fatto che, in un clima di isteria generale, i genitori si sono opposti alla divulgazione (anche se ovviamente limitata) della registrazione della voce dei loro figli in quanto questo avrebbe violato il loro diritto alla privacy, poiché “chiunque sarebbe potuto risalire al bambino sentendo la sua registrazione”. Per evitare ulteriori questioni le registrazioni sono state interamente soppiantate da brani musicali, anche perché non è sembrato corretto sostituirle con quelle dei docenti.

Un altro problema è stato l'orario e le condizioni ambientali, in particolare a conclusione del lavoro: il laboratorio di informatica è allestito in un'aula all'ultimo piano dell'edificio non dotata di solaio e tanto meno climatizzata: in alcuni momenti la temperatura ha raggiunto il limite della sopportazione dei bambini (e degli adulti), con conseguente crollo dell'attenzione (del resto già scarsa a causa dell'ora pomeridiana).

5. Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni

Inizialmente il progetto ha incontrato una certa diffidenza nelle insegnanti coinvolte, in particolare da parte dell'insegnante Leoni, la quale (in pensione dal prossimo settembre) utilizza il computer solo per la stesura di testi e che mai avrebbe immaginato di utilizzarlo con i “suoi” dipinti.

Per tutti è stata una novità assoluta la tecnica del soffiato, finora del tutto sconosciuta, non solo per gli alunni, ma anche per gli insegnanti Vozzo e Gambella. Sul piano strettamente pittorico gli insegnanti hanno appreso come utilizzare i colori, i pennelli e le matite colorate, in particolare con la tecnica dell'acquerello sul cartoncino e quanto la diluizione del colore stesso possa influire sul risultato finale. I bambini hanno vissuto una

vera e propria esperienza di creazione artistica con l'acquerello ed il soffiato, ma hanno sperimentato le anche le enormi possibilità che offrono la padronanza di strumenti comuni come la matita ed i pennarelli, questi ultimi non più limitati ad un uso di copertura di spazi bianchi.

Sul piano della multimedialità le insegnanti si sono avvicinate alla fotografia digitale con una visione meno stereotipata, cioè non vincolata alla semplice registrazione di ricordi estemporanei. La fotocamera si è rivelata uno strumento indispensabile per la digitalizzazione dei disegni. Sicuramente per loro è stato basilare comprendere il concetto di digitalizzazione di un documento, sia esso grafico o testuale, intesa come possibilità di disporne in qualsiasi momento ed in qualsiasi modalità per la creazione di un prodotto multimediale. I bambini hanno compreso come la foto di un soggetto possa essere scattata in maniere differenti a seconda delle caratteristiche della macchina, dell'esposizione e della luminosità. Fondamentale è stata l'acquisizione del concetto di esposizione e di messa a fuoco per una buona ripresa fotografica. Per tutti è stato chiaro fin da subito come un'immagine fotografica possa essere utilizzata con scopi differenti e quale sia il ruolo delle immagini in un prodotto multimediale.

La creazione del filmato ha stimolato particolarmente bambini ed insegnanti: i primi hanno vissuto in particolare l'inserimento degli effetti di transizione in forma ludica, il che ha permesso il raggiungimento di una certa padronanza nell'uso in tempi relativamente brevi. Per gli insegnanti è apparso da subito evidente come la creazione di un filmato arricchito da immagini, testi, audio e musiche offra la concreta possibilità di realizzare un'esperienza interdisciplinare altrimenti utopistica: aldilà dell'area tecnologico

linguistica sono coinvolti l'ambito linguistico, scientifico, matematico e musicale, oltre che artistico. Sull'ambito scientifico è stato curioso oltre che divertente osservare le reazioni dei bambini al sentire la loro voce registrata, fenomeno connesso con la trasmissione per via ossea della voce all'orecchio.

Le insegnanti Leoni e Gambella hanno potuto imparare ad utilizzare il software Publisher per realizzare composizioni grafiche e pubblicazioni e così come i bambini, ad utilizzare editor di filmati per la creazione di prodotti multimediali anche per diletto personale e per rivivere esperienze personali in forma diversa dalla semplice carrellata di fotografie o immagini digitali. Inoltre i bambini hanno imparato l'uso del masterizzatore, in maniera a poter diffondere e rendere più fruibili ad altri i loro prodotti digitali in futuro, siano essi raccolte di foto, immagini e filmati, file audio o copiatura di giochi (cosa questa non del tutto ortodossa in termini di copyright).

6. Modalità di relazione osservate tra alunno e docente

Durante la produzione dei disegni il rapporto tra alunno e docente inizialmente ha assunto i toni consueti di conoscenza trasmessa dall'insegnante all'allievo, ma già in fase di sperimentazione delle tecniche, al di là del fatto che gli allievi meno autonomi chiudessero spesso conferme sul loro operato, è apparsa subito chiara la volontà di lavorare autonomamente e dare libero sfogo alla fantasia. Alcuni spesso non hanno gradito l'intervento diretto dell'insegnante sul loro disegno.

L'attività multimediale ha entusiasmato i bambini, che non hanno manifestato la minima difficoltà ad un uso con un diverso tipo di finalità dei dispositivi, come del resto è logico che sia per dei "*nativi digitali*". Il desiderio di provare, sperimentare anche in forme

ludiche ha sicuramente accelerato il processo di apprendimento dei meccanismi fondamentali di funzionamento dei software utilizzati: nessuno, per esempio, ha trovato difficoltà ad inserire le immagini nel filmato o gli effetti di transizione. Viceversa è stato più “problematico” produrre i testi di commento da registrare, attività legata ad una visione didattica di tipo “tradizionale”. Tuttavia, nonostante la loro innata “digitalità” è stato sempre necessario il supporto dell’insegnante, in particolare per indirizzare all’uso dei supporti e per evitare divagazioni che avrebbero comportato perdite di tempo e di lavoro. L’idea però di avere un obiettivo comune che si sarebbe concretizzato in un prodotto duraturo nel tempo ha fatto in modo che tra alunni e docenti si creasse uno stretto legame di collaborazione.

7. Modalità di relazione osservate tra alunno ed alunno.

Mentre venivano realizzati i disegni tra i bambini si è instaurata una simbiosi che li ha portati ad emularsi a vicenda con una tendenza all’omologazione nella scelta dei soggetti: tuttavia la tendenza era quella di “accoppiarsi” o collaborare a gruppi di tre o quattro, confrontarsi e correggersi reciprocamente, soprattutto nel tratto e nella colorazione. Diverso l’atteggiamento durante l’attività informatica, dove si tutti puntavano a raggiungere un elevato livello di competenza, in particolare con l’uso di movie maker e publisher, instaurando un clima di positiva e stimolante competizione. Situazione analoga alla normale attività svolta in aula durante le discipline curricolari.

8. Modalità di relazione osservate tra docente e docente

Aldilà dell'ovvia collaborazione, necessaria per un buon esito del progetto, il lavoro si all'insegna della fiducia reciproca e dell'interesse a ogni nuova conoscenza presentata. Particolarmente apprezzata è stata la parte relativa alla realizzazione del filmato ed all'uso del software WMM, quando le insegnanti (del tutto all'oscuro delle sue potenzialità) apparivano letteralmente "rapite" durante le dimostrazioni e molto divertite durante le prove pratiche, cui hanno preso parte con pari entusiasmo che gli alunni.

9. Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

Per la produzione dei disegni il materiale utilizzato, pur se di tipo tradizionale, economico e di facile reperibilità si è dimostrato pienamente adeguato ed adatto all'uso da parte sia dei bambini che degli insegnanti.

Per poter portare a termine il filmato multimediale è stato utilizzato un laboratorio di informatica allestito nel 2005 con computer dotati di processore "Intel celeron" da 2 ghz e 2mb di memoria ram, assieme ad un computer portatile con processore "pentium4" da 1,66 ghz e 2 mb di ram. Per l'acquisizione e digitalizzazione dei disegni è stata usata una fotocamera Panasonic con ottica Leica da 6 megapixel. I software utilizzati (Open Office, Movie Maker e Publisher) erano della versione più aggiornata. La loro semplicità di utilizzo ha dimostrato una buona funzionalità didattica, soprattutto per il programma di video scrittura (Open Office) e per Movie Maker, rivelatosi estremamente intuitivo per quel che riguarda il metodo di inserimento dello "oggetti" nello storyboard e permettendo ai ragazzi di raggiungere la capacità di ottenere un prodotto multimediale partendo da un mezzo di comunicazione ed espressione tradizionale, in questo caso un disegno.

10. Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale

Un indice di crescita professionale è stato l'aver appreso i principi fondamentali di tecniche pittoriche quali l'acquerello ed il soffiato, oltre ad una differente visione del disegno a matita e con i pennarelli. Inoltre la realizzazione del filmato ha confermato il fatto che ormai qualsiasi progettazione didattica non può prescindere dall'uso di supporti multimediali, poiché i fruitori della didattica sono totalmente nativi digitali e qualsiasi approccio con metodologie di tipo "tradizionale" li porterebbe in un contesto cronologico del tutto obsoleto ed estraneo al loro vissuto.

La mancanza di uno scanner, pur se inizialmente ha significato un grosso problema tecnico ha permesso di comprendere come l'uso della macchina fotografica digitale a scuola possa andare oltre la semplice raccolta di foto ricordo o di fissazione di particolari momenti. Inoltre un uso più frequente del videoproiettore offre un valido supporto per qualsiasi intervento didattico in qualsiasi disciplina, non solo nell'ambito tecnologico - informatico.

11. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

I bambini hanno sviluppato un alto livello di competenza e conoscenza nell'uso delle tecniche pittoriche applicate, ma è apparso molto più evidente l'entusiasmo con cui si sono dedicati alla produzione del video, in tutte le sue fasi, cosa che ha permesso loro di comprendere pienamente il concetto di "inserimento" di un "oggetto" per la creazione e l'elaborazione di qualsiasi prodotto digitale, sia esso un file di testo, una pubblicazione, una presentazione o un filmato.

12. Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza

In futuro la realizzazione di un filmato potrà essere utilizzata allo scopo di storicizzare un evento o un'attività cui parteciperanno i ragazzi.

L'uso di un software editor di filmati fornirà inoltre uno stimolo verso un incremento delle competenze, abilità e conoscenze nelle discipline scientifiche e di ambito linguistico, poiché per realizzare un filmato i ragazzi dovranno necessariamente migliorare il loro lessico (per scrivere un soggetto), affinare le loro capacità logico intuitive (trovare soluzioni a situazioni problematiche) ed accrescere le loro competenze scientifico - tecnologiche (conoscere, scegliere e saper usare i dispositivi necessari).