

## Relazione finale dell'attività svolta

### Modulo di progettazione didattica MP01

#### Progetto *DENTRO IL FILM* anno scolastico 2008-2009

#### 1. CONTENUTI-OBIETTIVI

Il progetto di approfondimento del linguaggio cinematografico *Dentro il Film*, è nato da uno scambio di impressioni e di idee di alcuni insegnanti della classe 2A della Scuola secondaria di I grado di Gaggiano, dettate dall'interesse dimostrato dagli alunni nell'attività di Cineforum svolta quest'anno, in particolare dal loro coinvolgimento emotivo dopo la visione del film *Io non ho paura* di Gabriele Salvatores, e dalla lettura di alcuni passi del libro omonimo di Niccolò Ammaniti. Il progetto si proponeva di portare gli alunni ad esplorare le parti del film, a comprendere ed apprezzare gli elementi espressivi propri del linguaggio cinematografico, in tutti gli ambiti linguistici (immagini, gesti, parole, musica). L'idea di calare il lavoro in un ambito pluridisciplinare è invece emersa dal desiderio degli insegnanti coinvolti di ampliare le proprie competenze, "mettere in gioco" i propri saperi e, soprattutto, di arricchire le proposte didattiche di elementi multimediali, essenziali per la comprensione del linguaggio sonoro e filmico, ed efficaci per il coinvolgimento degli alunni.

In sintesi si è voluto condurre gli alunni a:

- analizzare le tecniche e le strutture del linguaggio cinematografico, nelle componenti: immagini, dialoghi, gesti, musica
- affinare il gusto estetico, sia nell'ambito cinematografico, sia in quello musicale
- fruire in modo non passivo del prodotto filmico, sensibilizzandoli alle peculiarità espressive dei diversi linguaggi
- riflettere sulle problematiche della vita, sulla propria crescita, sul proprio ruolo di preadolescente
- acquisire competenze informatiche e linguistiche

#### *I temi trattati*

Il film di Salvatores è stato "sezionato" in alcune sue componenti, significative per la comprensione del linguaggio filmico. Ogni unità è stata assegnata ad un gruppo di lavoro; all'interno del gruppo le mansioni sono state distribuite a seconda delle competenze di base. Le sezioni esplorate sono state poi assemblate in una presentazione di PowerPoint, inserendo contenuti multimediali.

La presentazione comprende tre modalità di navigazione: abbiamo voluto differenziare la struttura a seconda dei temi, delle finalità espressive, dell'incisività dell'informazione. In questo modo, anche sotto l'aspetto didattico, i ragazzi si sono trovati a dover gestire problematiche differenti, acquisendo padronanza nell'uso del software specifico. Il lavoro prevede al suo interno quindi le seguenti tecniche:

- *struttura lineare con transazioni automatiche*: sono una specie di clip documentative, un film nel film;
- *struttura lineare ad avanzamento manuale*: rappresentano la versione digitale del libro cartaceo. I ragazzi hanno inteso usare questa soluzione per le parti molto estese, con necessità di attenzione al testo; come se fosse il loro quaderno degli appunti;
- *struttura non-lineare con link ipertestuali*: è l'impianto principale dell'ipertesto. E' la struttura adottata per la parte documentativa, tecnica.

Si riporta la **mappa dell'ipertesto**:

1. *Dal libro al Film*
  - i luoghi
  - il gruppo
  - Michele e Filippo
  - il mondo degli adulti
2. *Dentro il film*
  - Struttura
    - trama
    - quando
    - dove
    - chi
  - Musica
    - Funzioni della Colonna Sonora
    - Le tecniche
    - Nel film
  - Simboli
    - nelle immagini
    - nella musica
  - Le opposizioni
    - nel film
    - in musica
  - Similitudini in Musica
  - Paure e desideri
    - Paure
      - Michele
      - Noi
    - Desideri
      - Michele
      - Noi
  - Michele e...
3. *Riflessioni e commenti*

### ***Gli Obiettivi del progetto***

#### Obiettivi AREA LINGUAGGI:

- favorire l'ascolto e la visione attiva di linguaggi complessi, verbali e non verbali
- favorire l'identificazione dello scopo comunicativo di un elaborato multilinguistico
- analizzare gli elementi costitutivi della struttura filmica (tempo, luogo, personaggi, trama,...)
- confronto fra linguaggi (romanzo-film, immagini-musica): cogliere i significati di alcuni elementi simbolici
- analisi di alcune figure retoriche e del linguaggio simbolico narrativo
- conoscere le tecniche di abbinamento musica-immagine
- cogliere del linguaggio musicale gli aspetti strutturali (forma, agogica, timbrica) e stilistici (variazione, elaborazione, arrangiamento)

#### Obiettivi area TECNOLOGIA-INFORMATICA:

- saper utilizzare software specifici per il video e l'audio editing
- migliorare le conoscenze informatiche finalizzate all'elaborazione di testi e immagini
- utilizzare in modo consapevole le risorse della Rete
- utilizzare applicazioni open source per l'elaborazione di mappe concettuali (*Bubbl.us - Cmap*)
- progettare prodotti multimediali

**Obiettivi TRASVERSALI:**

- capacità di organizzare il lavoro nell'ambito del gruppo
- imparare ad operare con metodo nella progettazione e nella realizzazione di prodotti multimediali
- sviluppo della capacità di riflessione e di espressione di giudizi personali, e di confronto con esperienze vissute

**2. TEMPI – LUOGHI – FASI – MODALITÀ - STRUMENTI E PROTAGONISTI**

***Fasi di lavoro, tempi e luoghi***

Il Lavoro è stato svolto nelle fasi:

1. Visione del film e comprensione contenuti-dibattito
2. Individuazione degli elementi narrativi - simbolici - espressivi
3. Lettura romanzo (selezione di alcuni passi, in parallelo al film)
4. Stesura mappe concettuali
5. Stesura testi (analisi, osservazioni, commenti) e ricerca materiale iconografico
6. Comprensione delle tecniche e delle funzioni della musica
7. Apprendimento uso applicativi audio/video
8. Ricerca ed elaborazione materiale audio/video
9. Sviluppo mappe concettuali attraverso la creazione di una presentazione in PowerPoint
10. Elaborazione del lavoro multimediale finale

Il progetto è stato svolto dedicando n.1 ore alla settimana; in basa alla disponibilità del Lab. Informatico, soprattutto nell'ultimo mese, si è lavorato utilizzando n.2 ore. Ecco la sintesi delle attività:

PERIODO	TEMPI	ATTIVITÀ	INSEGNANTI	SPAZIO
febbraio 2009	3 ore	- visione film e dibattito	Lettere	Auditorium
marzo-aprile 2009	6 ore	- lettura brani del libro, - individuazione argomenti - stesura mappe, elaborazione testi	Lettere	Aula 2A -Aula LIM
aprile-maggio	6 ore	- creazione slide - sviluppo mappe - redazione testi - ricerca elaborazione ed inserimento immagini	Lettere + Informatica	Lab. Informatica
dal 19 febbraio al 8 maggio	9 ore	- studio tecniche e funzioni della Colonna sonora; - analisi spezzoni film; - uso di software manipolazione audio e video - i caratteri musicali dei brani utilizzati - la colonna sonora del film in esame	Musica	Aula Musica
dal 9 marzo all'11 maggio	8 ore	- ricerca spezzoni video, - estrazione tracce audio; - elaborazione clip video e audio - inserimento elementi multimediali nella presentazione	Musica + Informatica	Lab. Informatica
dal 18 maggio all'8 giugno	4 ore	- indicizzazione temi - inserimento multimedia e collegamenti ipertestuali, - correzione testi e impaginazione	Musica + Informatica + Lettere	Lab. Informatica

### ***Le modalità di lavoro***

Il progetto si è rivelato esaustivo anche sotto l'aspetto delle modalità di intervento didattico. Ha contemplato momenti di lezione frontale puramente addestrativa, lavori di gruppo (più o meno ampio), collaborazione " a pari livello" con l'insegnante; momenti di discussione guidata e, non ultimo, il ricorso alle nuove tecnologie. Nello specifico, il lavoro operativo è stato svolto principalmente dividendo i ragazzi in piccoli gruppi, differenziando gli incarichi a seconda dell'ambito trattato, dell'interesse dimostrato, e delle loro competenze di base

In sintesi, si è operato seguendo le modalità sotto riportate:

- Partecipazione attiva attraverso lavoro guidato di comprensione del film (attività di Cineforum con intervento di relatori qualificati)
- Guida alla comprensione dei linguaggi specifici (Lettere- testo, Musica- colonna sonora), anche attraverso opportuni esempi scaricati dalla Rete e/o presenti in supporti multimediali (DVD – CD)
- Discussioni guidate in classe nelle ore curricolari (Lettere-Musica), sulle tematiche emerse dal film in esame
- Brainstorming
- Elaborazione di mappe concettuali collettive
- Selezione materiali e rielaborazione (a piccoli gruppi)
- Scrittura testi e abbinamento alle immagini
- Integrazioni fonti video e audio per completamento
- Utilizzo strumenti informatici
- Lavoro svolto dagli alunni su modelli semi-guidati (compiti- procedure -strumenti)

### ***Gli strumenti***

Gli strumenti utilizzati sono stati quelli specifici per un'attività multimediale: videoproiettore, Computer, DVD, CD. Si è usata anche la Lavagna Interattiva Multimediale per il brainstorming e la discussione delle mappe concettuali. Per la parte strettamente linguistica e documentativa, oltre all'uso frequente di Internet, sono stati utilizzati anche il libro di testo in dotazione (per Musica) e il libro di Ammaniti, "Io non ho paura" da cui è stato tratto il film omonimo.

Si elenca il software utilizzato.

- Per le mappe concettuali:
  - *C-Map*
  - *Bubbl.us*
- Per l'elaborazione dei testi:
  - *Microsoft Words*
- Per la presentazione multimediale:
  - *Microsoft PowerPoint*
- Per la visione del DVD e la cattura delle immagini:
  - *PowerDVD*
  - *DownloadHelper (estensione Firefox per video dalla Rete)*
  - *Easy capture*
- Fotoritocco
  - *Photofiltre*
- Per l'audio editing
  - *Audacity*
  - *AoA Audio extractor*
- Per il video editing
  - *Microsoft Movie Maker*
- Conversioni video-audio
  - *Any Video Converter*
  - *Super*
- Browser in uso: *Mozilla Firefox*
- Lettore multimediale in uso: *VLC Mediaplayer*

### ***I protagonisti***

Il progetto ha visto il coinvolgimento di n.18 alunni della Classe 2A della Scuola Secondaria I grado di Gaggiano, nell'A.S. 2008-2009.

Gli insegnanti coinvolti:

*Mauro Berra* - Musica

*Antonella Olgiati* - Lettere

*Clara Bernacchia* - Informatica

La classe 2A coinvolta, è composta da un buon numero di alunni con ottime potenzialità ma con rendimento discontinuo, e a volte poco concreti. Pochi alunni eccellono in tutte le discipline, mentre c'è un piccolo numero di ragazze demotivate, continuamente distratte e, un paio di queste, con grosse lacune di base.

### **3. VANTAGGI E SVANTAGGI**

L'attività di progetto, attentamente valutata dai docenti protagonisti, non solo per gli obiettivi curriculari propri, ma, e soprattutto, nel contesto pluridisciplinare didattico ed educativo, può essere vista nei due aspetti:

- **VANTAGGI:**
  - coinvolgimento emotivo e fattivo dei ragazzi (tramite la differenziazione dei compiti)
  - valorizzazione delle competenze di base dei ragazzi
  - recupero motivazionale e dell'autostima di alunni di "fascia bassa"
  - condivisione competenze e know-how degli insegnanti (integrazione dei saperi)
  - uso delle TIC, con particolare attenzione alle risorse Open Source, sensibilizzando i ragazzi al rispetto della legalità
  - approccio non stereotipato rispetto alle tematiche sviluppate
  - tutti i ragazzi hanno contribuito con interventi, commenti ed opinioni personali, superando lo "steccato" della valutazione di verifica
  - positive ricadute in ambito strettamente curricolare (linguistico, informatico, musicale)
- **SVANTAGGI:**
  - spazio d'azione dell'alunno a volte eccessivo rispetto alla sua capacità organizzativa: ne consegue una dispersione delle forze
  - presenza costante dell'insegnante-guida per gli alunni di fascia bassa
  - il lavoro di un gruppo è legato alla riuscita del compito degli altri gruppi di attività ("gioco degli incastri"): possibili motivi di rallentamento del lavoro
  - funzionalità e disponibilità del Laboratorio
  - necessità di continue verifiche in itinere da parte degli insegnanti e revisione programmazione (è veramente uno "svantaggio"?)

#### 4. LE DIFFICOLTÀ

Sia sotto l'aspetto metodologico, sia in quello didattico, il progetto *DENTRO IL FILM*, non ha nascosto difficoltà che, se da una parte hanno ostacolato i programmi di lavoro, dall'altra hanno rappresentato uno stimolo per sperimentare nuove vie, rimettere in discussione la propria posizione di insegnante, rafforzare i legami con il gruppo classe.

Le difficoltà sotto elencate sono emerse come il naturale momento di inerzia di un progetto così articolato. Sono state superate non senza fatica, con continui aggiustamenti in itinere, dovuti anche alle caratteristiche del gruppo classe (come già descritto).

Le difficoltà emerse:

- individuare i compiti da assegnare agli alunni, adeguati alle loro competenze (data la peculiarità del lavoro)
- coordinare il lavoro svolto a piccoli gruppi
- coinvolgimento attivo e proficuo degli alunni di fascia bassa
- assemblare il materiale evitando doppioni e incongruenze
- lacune nelle competenze informatiche di base degli alunni, anche negli aspetti essenziali (uso delle directory, impaginazione e formattazione, correttezza ortografica nella digitazione del testo)
- limitatezza nel numero di ore di lezione disponibili (soprattutto quelle curricolari, con particolare riguardo proprio a Musica), per via di accavallamenti con uscite didattiche, iniziative teatrali interscolastiche, progetti di Educazione ambientale, etc. Ne è conseguita una mancanza del tempo necessario per un'analisi musicale approfondita del materiale sonoro legato al film.

#### 5. LE ABILITÀ ACQUISITE

Il progetto ha certamente rappresentato per gli insegnanti coinvolti un momento di arricchimento professionale ed umano, frutto proprio da quel confronto/scontro con i problemi e le difficoltà che l'attività quotidiana ha rappresentato. Sotto l'aspetto puramente pratico, l'esperienza ha portato:

- ad una maggior capacità di lavorare in team, di programmare, di correggere gli errori di progettazione;

- ad una maggior abilità nell'uso dei software specifici: soprattutto da parte dell'insegnante di Lettere; ma anche per la collega di Informatica: le conoscenze che il sottoscritto ha utilizzato grazie alla formazione del DOL, hanno rappresentato un forte motivo di stimolo e arricchimento personale;

- ad una maggior capacità di coinvolgimento attivo degli alunni: e questo grazie alle TIC.

Da parte degli alunni le abilità acquisite sono manifeste nel prodotto finale:

- conoscenza delle potenzialità di PowerPoint, anche nell'uso dei contenuti multimediali
- capacità di acquisizione e rielaborazione di basi audio
- capacità di acquisizione dalla rete, e da supporto DVD, di immagini e sequenze filmiche
- elaborazione video attraverso Windows Movie Maker
- valorizzazione del software Open Source
- capacità di selezionare gli elementi simbolici di un linguaggio (immagini, musica, parole).

## 6. LE MODALITÀ DI RELAZIONE

Le situazioni concrete di lavoro hanno inciso profondamente sulle modalità di relazione fra docente ed alunno, fra alunno ed alunno e fra docenti stessi. Gli obiettivi ambiziosi, la novità del progetto e l'interesse per l'argomento, hanno rappresentato un terreno fertile per stimolare tutti ad assumersi le proprie responsabilità, a sentirsi parte di una squadra.

Si è superata la visione di un insegnamento basato solo sulla parola: proprio per la peculiarità del progetto, l'attività formativa ha trovato il suo centro nel "fare", nello sperimentare nuove strade, accomunando docenti ed alunni. Gli aspetti che meritano attenzione possono così riassumersi.

1. **Relazione alunno-docente.** Sono emerse due forme, per certi aspetti in contraddizione:
  - *modalità collaborativa*, consolidando il rapporto di responsabilizzazione. L'alunno cerca il docente in via del tutto esclusiva, perché vede in esso la soluzione ai problemi. L'alunno ha riscoperto le competenze pluridisciplinari dei suoi insegnanti e ne trae beneficio. Stima l'adulto per le nuove competenze dimostrate, che esulano dal suo specifico campo di studi. (il sottoscritto insegnante di Musica è stato più volte considerato prof. di Informatica!)
  - *modalità sfuggente*. Qualche alunno tende a non accettare compiti via via più complessi: tende ad adattarsi sui ruoli più semplici e ad arrendersi alle prime difficoltà. Ha timore che l'adulto lo "getti nella mischia".
2. **Relazione alunno-alunno.** Considerando la naturale vivacità ed esuberanza della classe 2A, l'attività in esame ha di molto smorzato le tensioni, o meglio, ha reindirizzato queste in spazi in cui ciascun alunno si è sentito gratificato e a proprio agio. Tutto questo però ha portato ad un aspetto positivo e ad uno negativo, Ossia:
  - *collaborazione/interazione*: fra i ragazzi c'è stata una forma di apprendimento collaborativo. Hanno scelto i loro partner di lavoro a seconda della omogeneità delle competenze in possesso. Si sono mostrati disponibili alla collaborazione ed alla partecipazione degli altri alunni per il completamento e la valorizzazione del proprio lavoro: si "fidavano" dei propri compagni.
  - *isolamento*: alcuni alunni hanno faticato a sentirsi parte del tutto. Ricercavano un lavoro esclusivo, da svolgere da soli; cercavano il/la compagno/a limitando lo spazio d'azione ed il numero di collaboratori ("massimo in due!"), affidando al partner il ruolo di tutoraggio. Stabilivano un rapporto univoco uomo-macchina.
3. **Relazione docente-docente.** Il lavoro ha rafforzato i legami professionali di tre insegnanti già di per sé molto affiatati. Ha incrementato la fiducia dell'uno per l'altro e ha stimolato le idee, le proposte, le azioni. Il lavoro ha implementato le varie forme di collaborazione ed ha portato ciascun docente a riconoscere nell'altro una ricchezza di competenze professionali non facilmente riscontrabili nelle consuete attività curricolari.

## 7. VALUTAZIONE DELLE TECNOLOGIE E DEL MATERIALE

Il lavoro è stato chiaramente incentrato sulle nuove tecnologie. La strumentazione tecnica a disposizione è sempre stata all'altezza delle nostre esigenze.

L'aula Informatica e l'aula di Musica (quest'ultima dotata di Tv collegata al PC, con applicativi audio è video) sono state garantite per almeno un'ora alla settimana e le apparecchiature hanno sempre soddisfatto le nostre richieste in termini di prestazione.

Il software utilizzato, anche quello freeware, si è dimostrato subito efficace e facilmente usabile

dagli alunni. Fa eccezione *Super*, per la conversione dei file video: per la sua complessità è stato usato solo dagli insegnanti, mentre qualche alunno ha lavorato con *AnyVideo Converter*. La possibilità di utilizzare *PowerPoint*, nelle differenti implementazioni di cui si è detto (lineare e non-lineare), ha permesso il coinvolgimento attivo degli alunni con difficoltà: la differenziazione delle attività è stata il punto di forza del progetto. Anche nel reperimento delle risorse audio e video si è cercato di lasciare lavorare i ragazzi in autonomia: ecco perché si è preferito utilizzare le clip scaricate da *Youtube* (con tanto di sottotitoli!), piuttosto che obbligarli all'uso di programmi, che magari non tutti sarebbero riusciti ad utilizzare. La tecnologia non doveva rappresentare il fine ultimo del lavoro, ma lo strumento per raggiungere gli obiettivi prefissati. Si spiegano eventuali piccoli errori di layout o di inserimento degli elementi multimediali.

## **8. VALUTAZIONE DELL'ESPERIENZA**

Il lavoro svolto ha rappresentato una preziosa occasione di arricchimento personale, professionale ed umano.

Mettersi in gioco con gli alunni, far sentire loro che siamo un unico gruppo di lavoro, insegnanti compresi, ha permesso di ottenere dai ragazzi (almeno per la maggior parte di loro) il massimo dell'impegno e della stima. Ognuno dei tre insegnanti coinvolti ha potuto arricchirsi della competenza degli altri, anche sotto l'aspetto delle dinamiche relazionali.

Per quanto riguarda poi il sottoscritto, il progetto *Dentro il Film*, è stata la giusta occasione per mettere in pratica gran parte delle conoscenze apprese in questo primo anno di DOL. L'apporto di nuove conoscenze e di nuove metodologie ha stimolato anche i colleghi a ricercare soluzioni diverse per coinvolgere gli alunni più passivi e disorganizzati.

Da parte degli alunni la valutazione dell'esperienza è stata estremamente positiva. Le nuove tecnologie, i video, le clip audio, rappresentano il loro quotidiano: aver la possibilità di imparare attraverso tutto questo, vuol dire per i ragazzi partecipazione, entusiasmo; ma anche riscoperta delle proprie attitudini e valorizzazione dei propri interessi, cosa che una normale attività didattica in classe non sempre permette.

## **9. SVILUPPI FUTURI?**

Il lavoro ha rappresentato un forte elemento di novità nell'ambito delle proposte didattiche finora sottoposte all'attenzione delle classi. Con il progetto realizzato, l'attività di educazione al linguaggio cinematografico non si è limitata alla sala proiezioni ed a un dibattito puramente didascalico, ma è entrata direttamente, ed in modo attivo, nel linguaggio specifico.

Questo lavoro può quindi essere la premessa per una futura attività di cinematografia, attraverso percorsi di formazione sulle tecniche di realizzazione di un prodotto filmico (riprese, montaggio, sceneggiatura, recitazione, sonorizzazione,...).

## **10. "DENTRO IL FILM" e il DOL**

L'esperienza *DOL* di questo primo anno ha avuto ampie ricadute sul progetto realizzato. In tabella sono messi in relazione i moduli *DOL* svolti quest'anno scolastico, ed alcune delle attività e tematiche trattate nel presente lavoro.

<b>Moduli DOL</b>	<b>Contenuti Progetto MP01</b>
CB01- Comunicazione e Nuove Tecnologie	Elaborazione di testi digitali; ricerca informazioni dalla rete; la struttura ipertestuale del prodotto realizzato.
CB02- Formazione nell'era delle Tecnologie	Le caratteristiche multimediali delle TIC; prodotti multimediali inseriti nella presentazione; l'uso del software PowerPoint per una presentazione multimediale dell'elaborato
T01- Video digitale	Uso dei file video: conversione formati e rielaborazione con Movie Maker
T05- PowerPoint avanzato	Uso di PowerPoint come strumento di relazione ed elaborazione dei temi affrontati, anche nell'uso di strutture non-lineari, e nell'inserimento di contenuti multimediali.
T08- Open Source	Uso di software free e open scaricato dalla rete per elaborazioni immagini, download filmati, conversione video e creazione mappe concettuali.

Mauro Berra  
Classe F4- tutor Livana Facheris  
DOL 2008-2009

***Indice degli argomenti trattati***

1. CONTENUTI-OBIETTIVI.....	1
I temi trattati.....	1
Gli Obiettivi del progetto .....	2
2. TEMPI – LUOGHI – FASI – MODALITÀ - STRUMENTI E PROTAGONISTI.....	3
Fasi di lavoro, tempi e luoghi.....	3
Le modalità di lavoro .....	4
Gli strumenti .....	4
I protagonisti .....	5
3. VANTAGGI E SVANTAGGI.....	5
4. LE DIFFICOLTÀ .....	6
5. LE ABILITÀ ACQUISITE.....	6
6. LE MODALITÀ DI RELAZIONE.....	7
7. VALUTAZIONE DELLE TECNOLOGIE E DEL MATERIALE.....	7
8. VALUTAZIONE DELL'ESPERIENZA .....	8
9. SVILUPPI FUTURI? .....	8
10. "DENTRO IL FILM" e il DOL.....	8
Moduli DOL.....	9