UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE
PER IL VENETO
Osservatorio Regionale permanente
per la prevenzione del disagio
e per la promozione della cittadinanza attiva

New media vs. Old school?
Una prospettiva educative e didattica

Martedì 25 maggio 2010
Liceo Artistico Statale A. Modiglioni di Padova

Fondazione
GIROLAMO BORTIGNON
per l'educazione e la scuola

Workshop n. 2
Didattica dei nuovi media: ipotesi
Adriana Sartore

Premessa

Un laboratorio di **educazione ai media** per sviluppare una cultura mediale positiva e per esercitare concretamente il diritto ad esprimere le proprie idee; fruire pienamente dei media è nella società di oggi un diritto, la cui mancanza è motivo di esclusione sociale e di disparità.

La **Media Education**, quindi, può considerarsi a tutti gli effetti un canale di promozione dell'infanzia, in quanto sollecita nei bambini lo sviluppo di capacità orientate alla consapevolezza, alla comprensione, a prendere posizione e a relazionarsi con il mondo circostante, nel quale i media svolgono una funzione centrale.

E ancora: quale possibile educazione ad Internet? **Come promuovere la democrazia e la partecipazione sociale a partire dai mezzi di comunicazione di massa?**

L'educazione ai media può diventare strumento di rimotivazione scolastica o possibile percorso per interrogare la complessità del presente, può essere momento accattivante di avvicinamento ai saperi tradizionali ma anche scoperta di nuovi mondi e diverse dinamiche, può servire per stimolare la partecipazione sociale o semplicemente per scoprire le proprie idee e opinioni e per valorizzare il punto di vista di ognuno.

E' un'attività educativa e didattica, finalizzata a sviluppare negli alunni una nuova competenza comunicativa, cioè una comprensione critica circa la natura, le categorie dei media e le tecniche da essi impiegate per comunicare. Media Education indica anche la capacità dell'alunno a produrre testi, utilizzando i linguaggi e le tecnologie dei media.

Si è così aggiornato il "leggere e scrivere" della scuola tradizionale coniugandolo con la nuova cultura dei media: saper "leggere" i media e comunicare attraverso i media.

Il laboratorio affronta sia l'educazione con i media", considerati come strumenti da utilizzare nei processi educativi , sia all'educazione ai media", con riferimento alla comprensione critica dei media, intesi non solo come strumenti, ma come linguaggio, risorsa, ambiente e cultura.

Un laboratorio formativo per condividere contenuti, risorse e strategie didattiche per promuovere negli studenti esperienze significative di cittadinanza attiva e l'uso consapevole dei new media.

Il cartone animato

Una nuova politica del **cartone animato**: uno spunto multidisciplinare per un qualsiasi lavoro di classe, per dare voce ai ragazzi e alla loro voglia di parlare, veicolando nello stesso tempo messaggi forti e importanti.

Comprendere come si realizza un cartone animato, quali tecniche e quali procedimenti sono necessari, conoscere le tecniche narrative, possedere le competenze e gli strumenti di base per produrre un cartone animato sono gli obiettivi principali di questo laboratorio: il percorso formativo va dalla costruzione di semplici strumenti pre-cinema alla realizzazione di brevi animazioni.

Contesto

Libertà di espressione e informazione sottintendono l'esistenza di un pubblico in grado di esercitare tale diritto. Radio, stampa, cinema, Internet e tv persuadono, influenzano, suggestionano e indirizzano nell'interesse di chi li usa e finanzia.
I cittadini possono fare uso della propria libertà critica solo quando sono in grado di comprendere il linguaggio dei media.
Il giornalismo partecipativo (in inglese, citizen journalism) è una nuova forma di giornalismo che vede la partecipazione attiva dei lettori, grazie alla natura interattiva dei nuovi media e alla possibilità di collaborazione tra la moltitudine di utenti collegati alla rete Internet che, come abbiamo potuto constatare negli ultimi anni con la diffusione di YouTube, MySpace, Fluxtv, Flickr, Second Life, Wikipedia, Face Book, utilizzano la natura interattiva del web per partecipare direttamente allo scambio delle notizie e delle idee.
Gli utenti diventano "user generated content", sono gli utenti stessi che generano stima e popolarità in Rete con il loro agire e interagire quotidiano attraverso il fenomeno comunicativo del word of mouth – passaparola. E' un sintomo della democratizzazione della produzione di contenuti multimediali reso possibile dalla diffusione di soluzioni hardware e software semplici ed a basso costo.
L'informazione giornalistica tradizionale sta lasciando spazio all'informazione come conversazione e lo spazio ideale ormai acquisito è il blog.
Il principio di generazione dei contenuti stimola il proliferare in Rete di siti personali, blog, audio e video autoprodotti.
In particolare i new media stimolano il processo di learning by using - imparare usando, che si lega al producing by using - produrre usando, che porta alla genesi del processo di learning by producing - imparare producendo.
Un meccanismo con evidenti ripercussioni sulle modalità cognitive dei ragazzi che la scuola deve tenere in considerazione. Produrre contenuti audio, video e scritti significa manifestare la propria individualità e volontà di appartenenza a una comunità. L'individualismo si trasforma in ricerca di originalità. La spontaneità diventa individualità.
Per sviluppare una cultura mediale positiva è indispensabile riferirsi a quello spazio consensuale condiviso da molti, che individua nella promozione e nell'esercizio di alcuni diritti l'opportunità concreta di progredire verso lo scopo e lo scenario al quale ispirare le azioni di media education. Così contestualizzata la Media Education non è solo una pratica didattica o un'esperienza di acculturazione, ma contribuisce a fondare il principio democratico e civile che fruire pienamente dei media è nella società di oggi un diritto, la cui mancanza è motivo di esclusione sociale e di disparità.
La Media Education, quindi, può considerarsi a tutti gli effetti un canale di promozione dell'infanzia, in quanto sollecita nei bambini lo sviluppo di capacità orientate alla consapevolezza, alla comprensione, a prendere posizione e a relazionarsi con il mondo circostante, nel quale i media svolgono una funzione centrale.
Il diritto passivo e attivo all'informazione e alla comunicazione, come risposta che soddisfa sia l'art. 21 della Costituzione della Repubblica Italiana, laddove è sancito che tutti hanno diritto di manifestare liberamente il proprio pensiero con ogni mezzo di diffusione, sia le disposizioni della Convenzione Onu sui diritti dell'infanzia sottoscritta a New York nel 1989 da quasi tutti i Paesi del mondo, nella quale si afferma che i bambini hanno diritto alla libertà di espressione.
Questo diritto "comprende la libertà di ricercare, di ricevere e divulgare informazioni e idee di ogni specie, indipendentemente dalle frontiere, sotto forma orale, scritta, stampata o artistica, o con ogni altro mezzo a scelta del fanciullo".

Tutto ciò significa, in termini più concreti, che i bambini sono considerati all'atto della nascita soggetti di diritto come gli adulti e che, rispetto ai media, deve essere garantito loro il diritto di ricevere informazioni e di partecipare attivamente alla costruzione della comunicazione, come processo di relazione e interazione con la società.
Scendendo ancora di più nello specifico delle disposizioni normative, sia il dettato Costituzionale sia l'articolo della Convenzione Onu indirizzano i media a prendere in forte considerazione due elementi: per primo, l'assunzione di responsabilità rispetto al dovere di informare i bambini sul mondo, intendendo con ciò la capacità di utilizzare linguaggi e contenuti appropriati e tagliati sulle esigenze dei minori; secondariamente, aprire ai bambini degli spazi reali di partecipazione, con cui si intende sia dare visibilità e concretezza all'infanzia in tutti i suoi aspetti (e non solo quando i bambini sono triste oggetto di fatti violenti di cronaca o comparse pubblicitarie), sia il loro coinvolgimento in trasmissioni nelle quali viene data priorità alla loro voce, creando così, per il pubblico da casa e per la televisione stessa, le condizioni dell'ascolto. I bambini, quindi, sono considerati portatori sia del diritto passivo di ricevere informazioni dai media, sia del diritto attivo di essere protagonisti della comunicazione.
I minori hanno idee e proposte da comunicare su svariate tematiche del vivere sociale: tra le tante ricordiamo quelle legate ai programmi della scuola inerenti all'educazione alla convivenza civile (educazione alla cittadinanza, stradale, ambientale, alla salute, alimentare e all'affettività). La media education rafforza le potenzialità comunicative e interpretative della realtà, proponendo nel contempo percorsi innovativi per affrontare lo sviluppo evolutivo e il percorso di conoscenza dei minori, agendo sulla dimensione emotiva, attraverso un modello di intervento che li stimola a esprimere la propria creatività.

Comunicazione e Tecnologia

Attraverso il linguaggio mediatico è possibile effettuare informazione, educazione e socializzazione, ma se l'educazione deve essere divertente, il divertimento deve essere educativo.

ELEMENTI DI INNOVATIVITA'

Utilizzare uno strumento di "comunicazione giovane". Ecco l'idea del cartone animato digitale, uno strumento immediato e di buon impatto, molto comune nel gergo giovanile, con il quale i ragazzi daranno voce a importanti considerazioni sui temi del vivere sociale, con la realizzazione di mini cartoni animati da visualizzare sul videofonino o sul'iPod e da condividere in portali/servizi Internet dedicati.

FINALITA'

Le attività proposte dal laboratorio sono finalizzate a coniugare l'acquisizione di conoscenze relative ai temi della **Cittadinanza e Costituzione**, con esperienze significative di **cittadinanza attiva**, per promuovere negli studenti competenze trasversali che, attraverso il pensiero critico e autonomo e l'azione diretta, possano sostenere la formazione di un **cittadino competente, solidale e consapevole**.

L'obiettivo del laboratorio è quello di fornire semplici strumenti per penetrare nei segreti, nei meccanismi delle immagini in movimento, conoscere i processi di costruzione di un linguaggio quotidiano complesso e articolato, qual è appunto il cinema di animazione.

E' chiaro il compito a cui non può sottrarsi la Scuola: dare ai ragazzi gli strumenti per diventare interlocutori qualificati nei confronti del linguaggio mediatico, perdendo quel ruolo di fruitori passivi di contenuti non "adatti" che testimoniano la mancanza di formazione sociale e civile.

CONTENUTI FORMATIVI

- Strumenti pre-cinema
- Ideazione del soggetto
- Studio dei personaggi
- Studio degli sfondi
- Stesura dello story board
- L'animazione digitale
- Esportazione/importazione
- Sonoro
- Montaggio audio/video
- Condivisione

AZIONI

- progettazione dei contenuti formativi
- organizzazione degli incontri in presenza
- attività di tutoraggio dei docenti iscritti
- esperimenti e prove pratiche
- valutazione e verifica del laboratorio
- condivisione dei risultati

Didattica e Multimedialità

Destinatari

Il Laboratorio Formativo "**Fare cartoni animati a scuola**" è rivolto agli **insegnanti della scuola di base** per promuovere il linguaggio creativo e strategico del cartone animato digitale come forma di comunicazione facilitante.

Il network

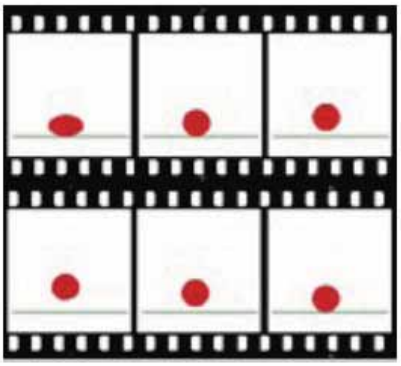
www.cartonianimati.ning.com

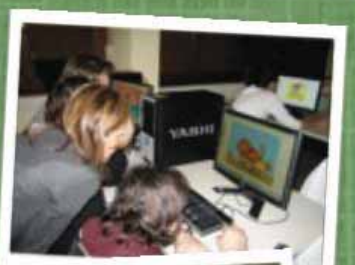
è il principale strumento di interazione on line con gli insegnanti che partecipano al laboratorio formativo "**Fare cartoni animati a scuola**".
Utilizzeremo le potenzialità del "Web 2.0" disponibili nella piattaforma per condividere i contenuti formativi, le risorse e le strategie didattiche, istruzioni, tutorial e i materiali prodotti.

Scelta del software

Esistono numerose tecniche e soluzioni più o meno pratiche per realizzare animazioni.
Proponiamo una raccolta di software che consentono ai ragazzi di realizzare autonomamente i loro cartoni animati.
I software consentono di creare animazioni anche complesse e di esportarle in modo tale da integrarle con altri filmati, immagini e suoni.

L'animazione che si ottengono sono in formato standard per il multimedia: possono quindi essere fruibili su tutti i tipi di computer e in qualunque applicazione che gestisca il video.
Il principio è semplicissimo. Ogni cartone è composto di sfondi e personaggi animati. Uno sfondo è un disegno fisso, si possono anche usare fotografie, immagini da telecamera o importate dallo scanner. Un' animazione è costituita da una sequenza di immagini che ripetuta rende il movimento!





Sensibilizzare ad un uso consapevole e critico delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e promuovere l'educazione ai new media nelle scuole come strumento strategico per la tutela dei minori affinché le crescenti potenzialità delle tecnologie siano utilizzate dai più giovani per divertirsi, imparare e comunicare in modo responsabile.

Entrare nei meccanismi della produzione di immagini in movimento è un'attività multidisciplinare che stimola le più diverse abilità creative, riflessive e comunicative e con essa affrontare in modo creativo un tema reale e attuale come quello della "cittadinanza attiva".

L'uso del computer per divertirsi, ascoltare musica, giocare, scambiare contatti e condividere esperienze è un trend in crescita: un fenomeno socio culturale che ridefinisce gli schemi dell'entertainment e che tenderà a definire anche le modalità con le quali gestiamo le nostre relazioni sociali.

Educare i giovani all'uso responsabile della tecnologia, affinché le crescenti potenzialità dei nuovi media siano utilizzate dai più giovani per divertirsi e comunicare in maniera responsabile è un obiettivo che risponde ad un bisogno di formazione dei bambini e dei ragazzi, che deve essere assolto non solo dagli insegnanti ma da tutte quelle istituzioni scolastiche e non a tutela dei minori.

Indicazioni per il curricolo

Nella crescita delle capacità espressive giocano un ruolo importante. Le nuove tecnologie (il cui sviluppo rappresenta dei caratteri originali della società dell'informazione) forniscono nuovi linguaggi multimediali per l'espressione, la costruzione e la rappresentazione delle conoscenze sulle quali è necessario che lo studente maturi competenze specifiche (pag. 48)...

... usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per rappresentare risultati e per potenziare le proprie abilità comunicative... (pag 109)

... formare le basi per un pensiero critico che superi i vincoli dati da stereotipi e pregiudizi, in grado di leggere il presente e di prevedere alternative future... (pag. 92)

... utilizzare voci e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando così le proprie capacità di invenzione sonoro musicale... (pag 66)

... produrre e sperimentare tecniche, codici e materiali diversificati incluse le nuove tecnologie... (pag. 69)

... usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro, avanzare ipotesi e validarle, per autovalutarsi e per presentare i propri lavori... (pag. 110)

Il filo conduttore del laboratorio formativo è la **comunicazione**, nel segno dell'interdisciplinarità e della trasversalità della conoscenza, in diversi ambiti, da quello strettamente linguistico a quello multimediale ed espressivo, in un contesto multilinguistico e multiculturale, per promuovere e condividere l'interesse per la lettura e la scrittura, per sviluppare nuove competenze relazionali tipiche della comunicazione mediata, per sperimentare attività di apprendimento collaborativo e cooperativo con gruppi remoti (posta elettronica, blog, chat, videoconferenza...), per prendere coscienza che la comunicazione virtuale è integrativa e non sostitutiva di quella reale, per avvicinare criticamente gli alunni alla multiforme realtà di Internet.

....I recenti documenti del MPI puntano sulla necessità della scuola di rilevare, recepire e sviluppare le competenze necessarie ad nuova cultura dell'apprendimento, consapevole di non poter più rimanere 'esterna' rispetto all'avvento dei media e della tecnologia digitale.....
.....Già le indicative europee del dicembre 2006, tra le competenze chiave per l'apprendimento permanente, inserivano la competenza digitale e la consapevolezza ed espressione culturale, mentre una delle azioni previste dal Piano nazionale per il Ben...Essere dello studente 2007-2010 indica, tra le attività previste, in collaborazione con il ministero delle Comunicazioni, il Piano Nazionale sulla Media Education.....
....Nell'atto di Indirizzo del Ministro della Pubblica Istruzione per l'anno 2008, nel Curricolo nella scuola dell'autonomia - Cultura, Scuola, Persona, nelle Indicazioni per il curricolo è possibile ritrovare, fin dalla scuola dell'Infanzia richiami costanti e trasversali :
- allo scenario sociale e culturale in continuo mutamento,

- *alla necessità di sviluppare conoscenze, abilità e competenze per sapersi orientare consapevolmente e criticamente all'interno di questo cambiamento, con ampi riferimenti sia ai media (vecchi e nuovi) sia alle ICT.*

*(rif. **Documento CULTURA. SCUOLA. PERSONA**. verso le indicazioni nazionali per la **scuola** dell'infanzia e per il primo ciclo di istruzione. Roma 2007- Ministero Pubblica Istruzione).*

Creatività e cartone animato

Una nuova politica del cartone animato: uno spunto multidisciplinare per un qualsiasi lavoro di classe, per dare voce ai ragazzi e alla loro voglia di parlare - veicolando nello stesso tempo messaggi forti e importanti.
Molte sono le valenze positive che giocano a favore di una tale esperienza: essendo il cinema d'animazione una forma espressiva variamente articolata, richiede necessariamente il contatto, il coinvolgimento e quindi la partecipazione delle varie discipline. Si può dire che il "cartone animato" rappresenta una vera e propria sintesi interdisciplinare, nella quale disegno, suono, linguaggio si fondono insieme in un ritmo spazio-temporale dove le cadenze sono date da un procedimento logico-matematico.
Progettare un film d'animazione assume particolare valore didattico in quanto si realizza attraverso un organizzato lavoro di gruppo dove tutti si sentono coinvolti e responsabili della riuscita del prodotto: consentendo la partecipazione a vari livelli e richiedendo differenti abilità non crea "esclusi" od "emarginati" nel processo produttivo anzi, favorisce la valorizzazione delle singole competenze. All'interno della classe il gruppo lavora come in un laboratorio artigianale dove i compiti sono suddivisi ma si è tutti partecipi dell'intero processo produttivo. Attitudini e abilità sono continuamente messe in conuamente gioco e si sviluppano e differenziano man mano l'esperienza procede.
Un altro aspetto significativo della produzione di un cartone animato è che per la sua realizzazione si deve fare ricorso a differenti tipi di manualità. Nell'era dei computer, dove l'unica manualità è quella della digitazione, dare la possibilità di operare con materiali di vario genere (dalla carta, ai colori, dagli oggetti tridimensionali articolati, alla plastilina, ecc) per disegnare o costruire i personaggi e gli sfondi, usare le mani per muovere i vari elementi, organizzare il lavoro di équipe per ottenere un prodotto che trasforma una serie di immagini statiche in immagini in movimento è certamente emozionante e gratificante per tutti i ragazzi che collaborano alla realizzazione.
Man mano i ragazzi vengono coinvolti in questo genere di attività e si impadroniscono delle tecniche trovano nuove soluzioni sia tecniche che espressive.
Non dimentichiamo inoltre che con la tecnica del cinema d'animazione ogni immagine o situazione, anche le più assurde e irreali possono prendere forma: nessun limite è dato alla fantasia. Inoltre, caratteristica unica del film d'animazione, vi è l'attesa e quindi la sorpresa, la meraviglia di vedere personaggi, oggetti, prendere vita per la prima volta sullo schermo.