

Fase introduttiva:

In gruppo discutete dei seguenti punti e prendete appunti per la discussione plenaria:

- Che cos'è secondo voi la Media Education? Se ne avete sentito parlare, in quali contesti?
- Ritenete di aver avuto durante la vostra vita scolastica (o comunque formativa) esperienze di approccio ai media? Di che cosa si è trattato e come si è/si sono svolte/l'esperienza/e?
- Se avete avuto esperienze di approccio ai media, che tipo di conoscenze, capacità, competenze ritenete di aver acquisito?
- Se doveste proporre un approccio ai Media in una classe quale ritenete dovrebbero essere le conoscenze, capacità e competenze che debbano essere favorite?
- Se ritenete ci siano delle differenze nel rapporto tra bambini e media oggi, rispetto al rapporto che esisteva tra bambini e media nel periodo della vostra infanzia, quale ritenete possano essere le conseguenze sull'educazione e quale il modo di affrontarle nell'insegnamento?

Foglio di lavoro trasversale:

Durante tutti i lavori di gruppo tenete conto dei seguenti punti:

- Prestate attenzione a tutti i *processi cognitivi* che mettete in atto e prendete appunti schematicamente per poi renderne conto.
- Indicate qual è secondo voi il *significato* del lavoro e fornite la vostra opinione sulla sua efficacia.
- Suggerite idee per il *miglioramento* dell'attività rispetto ai fini ritenuti utili.
- Riflettete sui *valori culturali* impliciti facendo il *test dell'assurdità* (immaginate di essere un ufo al fine di rilevare i valori culturali dati per scontati).

1

L'IMMAGINE

Schede di riferimento per il lavoro in aula:

AREA	ALFABETIZZAZIONE ALL'IMMAGINE
SOTTO AREA	TESTIMONE OCULARE
MATERIALI	Spazio di rappresentazione. Macchina fotografica. Carta e penna.
ATTIVITA' (esempi)	FASE 1 - a) Fare lavorare i bambini a coppie o in piccoli gruppi per rappresentare una scena tratta dalla quotidianità scolastica in grado di essere fotografata da due punti di vista, ognuno dei quali racconta una storia diversa b) una bambina e di un bambino che giocano, in cui l'espressione della bambina è di intensa concentrazione, se la bambina è vista senza il suo avversario e la scacchiera, la sua espressione può essere decodificata come rabbia. FASE 2 - Produrre una serie di coppie di fotografie di punti di vista. FASE 3 - Mostrare le foto ad altre classi abbinando un piccolo commento interpretativo ad ogni coppia.
OBIETTIVI	Costruire un piacevole centro d'interesse in grado di stimolare consapevolezza critica.
MATERIALI	Macchina fotografica.
ATTIVITA' (esempi)	FASE 1 - a) Chiedere ai bambini di fotografare una scena loro familiare da diversi punti di vista b) Far scattare una fotografia all'insegnante, prima da una posizione in ginocchio e poi da un punto di vista più elevato. FASE 2 - Le fotografie possono essere usate per stimolare la discussione.
OBIETTIVI	Riflettere su come le impressioni suscitate da una scena possono essere alterate cambiando la posizione della macchina fotografica.

AREA	ALFABETIZZAZIONE ALL'IMMAGINE
SOTTO AREA	INCORNICIARE
MATERIALI	Selezione di illustrazioni (foto amatoriali, illustrazioni di giornale, pubblicità, manifesti o altro). Preparazione di tre o più cornici ognuna sempre più piccola rispetto all'altra. Fotocopiatrice.
ATTIVITA' (esempi)	FASE 1 - Collocare sopra l'immagine la cornice che rivela meno dettagli e domandare ai bambini cosa possono dire sul significato dell'immagine. FASE 2 - Sostituire la cornice più grande con una più piccola e chiedere ai bambini ancora una volta di interpretare cosa vedono in quel momento. FASE 3 - Il procedimento è ripetuto con una cornice ancora più piccola e poi con nessuna cornice.
OBIETTIVI	Sperimentare le tecniche di montaggio visivo. Comprendere come l'esclusione di particolari da una fotografia ne altera il significato.

3

g. Stravolgete il senso: create un claim alternativo che faccia riferimento agli elementi che emergono dall'immagine, ma ne modifichi radicalmente il senso.

Schede di riferimento per il lavoro in aula:

AREA	FORMARE ALLA NOTIZIA
SOTTO AREA	IMMAGINE E TESTO
MATERIALI	Notiziari televisivi. Periodici. Cartoncino. Forbici. Penna.
ATTIVITA' (esempi)	FASE 1 - Selezionare e ritagliare fotografie utilizzando giornali diversi, di fissare ad un pezzo di cartoncino e scrivere a fianco all'immagine la didascalia pubblicata. FASE 2 - Inventare una nuova didascalia completamente diversa, ma plausibile e collocarla all'altro fianco della fotografia. FASE 3 - Quando tutti hanno preparato i loro cartoncini, questi vengono mostrati ed il gioco è quello di indovinare quali sono le didascalie originali.
OBIETTIVI	Rendersi conto di come il testo abbia il potere di guidare il lettore in un'interpretazione preferenziale dell'immagine. Rendersi conto di come la fotografia non illustri semplicemente le parole, ma siano piuttosto le parole ad essere <i>parasitarie</i> nei confronti della fotografia.
MATERIALI	Selezione di fotografie di giornali da cui è stato rimosso il testo di accompagnamento.
ATTIVITA' (esempi)	FASE 1 - Ogni bambino/coppia prende una foto e spende un tempo prestabilito (ad es. 15 minuti) nella discussione dell'illustrazione, decidendo cosa significa, ascoltando un titolo attraente e poi scrivendo un resoconto interpretativo. FASE 2 - Superato il tempo assegnato, gli alunni passano la loro fotografia ad un altro bambino/coppia ed il procedimento viene ripetuto. FASE 3 - Dopo aver completato quattro o cinque turni, le storie vengono montate assieme alle relative immagini.
OBIETTIVI	Riflettere sulla non univocità di interpretazione delle immagini. Rendersi conto che quando il commento viene sottratto all'immagine l'interpretazione cessa di essere fissa.
MATERIALI	Macchina fotografica. Fotografia. Cartoncino. Penna. Colla.
ATTIVITA' (esempi)	FASE 1 - Chiedere alla classe di lavorare a coppie o in piccoli gruppi per selezionare alcuni aspetti della vita scolastica che, se fotografati, potrebbero offrire un'impressione favorevole, visti in un giornale locale. FASE 2 - Ripetere il compito assegnato, scegliendo questa volta, per ogni coppia/gruppo, un aspetto negativo. FASE 3 - Fissare le fotografie stampate su un cartoncino, numerarle e distribuirle alla classe. FASE 4 - Lavorando a coppie e non curandosi delle intenzioni originali del fotografo, scrivere un'intestazione positiva ed una negativa che si colleghino ad ogni fotografia.
OBIETTIVI	Riflettere sulla non univocità di interpretazione delle immagini. Rendersi conto che quando il commento viene sottratto all'immagine l'interpretazione cessa di essere fissa.

Materiale utilizzati:

- Materiale preparato dal docente (immagini pubblicitarie scannizzate e rielaborazioni).

5

Scheda di riferimento per il lavoro in aula:

AREA	ALFABETIZZAZIONE ALL'IMMAGINE
SOTTO AREA	ESERCIZI PERCETTIVI
MATERIALI	Selezione di disegni enigmatici e ambigui ed illusioni ottiche.
ATTIVITA' (esempi)	FASE 1 - a) Mostrare a metà classe una carta che riporta le lettere R S T U e all'altra metà i numerali I II III IV e poi chiedere all'intera classe di interpretare lo stesso segno V b) Mostrare disegni visivi che si presentano come costruzioni in tre dimensioni, ma che sono realizzabili solo in due dimensioni. FASE 2 - Lavoro in gruppo a coppie sulle immagini e discussione dei problemi tra alunni e con l'aiuto dell'insegnante.
OBIETTIVI	Rendersi conto che le immagini possono essere ambigue ed esercitare un'influenza. Rendersi conto che non tutti possono essere d'accordo sul significato di un'immagine. Iniziare a capire come le percezioni personali determinano ciò che viene visto. Iniziare a dubitare della propria capacità di percepire <i>correttamente</i> ed accogliere questa posizione interrogativa negli schemi mentali esistenti.
MATERIALI	Monete. Selezione di disegni.
ATTIVITA' (esempi)	a) Fare descrivere ai bambini senza guardare attentamente, entrambi le facce di un una moneta b) Chiedere di identificare il disegno corretto a partire da un serie di immagini di cui solo una è quella esatta.
OBIETTIVI	Illustrare la natura altamente selettiva della percezione quotidiana.

Materiale utilizzati:

- Materiale preparato dal docente (simboli e diverse contestualizzazioni).
- Materiale selezionati dai gruppi di lavoro (simboli e diverse contestualizzazioni).

2

AREA	ALFABETIZZAZIONE ALL'IMMAGINE
SOTTO AREA	OGNI ILLUSTRAZIONE RACCONTA UNA STORIA
MATERIALI	Fotografie (preferibilmente ritratto del bambino in vacanza o in una situazione familiare). Fogli di carta A3. Colori. Scotch.
ATTIVITA' (esempi)	FASE 1 - Fissare una foto su un foglio di carta A3. FASE 2 - Chiedere al bambino proprietario della foto di prolungare l'immagine oltre i contorni disegnando personaggi e dettagli che permettono agli osservatori di dare maggior senso all'immagine. FASE 3 - Fare scrivere all'atomo una descrizione di cosa la fotografia significa. La descrizione sarà esposta in un momento successivo accanto all'illustrazione estesa. FASE 4 - Rimuovere la fotografia dal centro del disegno e fotocopiarlo. FASE 5 - Fissare la fotografia originale al centro di un nuovo foglio di carta A3. FASE 6 - Fare prolungare l'immagine da un bambino diverso, preferibilmente chi non ha visto il disegno del proprietario della fotografia.
OBIETTIVI	Riflettere sul fatto che ogni illustrazione racconta una storia, ma non si tratta della stessa storia per chiunque osservi.

Materiale utilizzati:

- Materiale preparato dal docente (selezione fotografie scannizzate e rielaborazioni).
- Materiale selezionati dai gruppi di lavoro (selezione fotografie).

L'IMMAGINE E IL TESTO LINGUISTICO:

Foglio di lavoro su Immagine e testo linguistico nella pubblicità:

Durante il lavoro di gruppo su immagine e testo tenete conto in particolare dei seguenti punti:

- Descrivete l'immagine. Gli elementi che la compongono. La disposizione degli elementi. I colori. Le sensazioni che vi trasmette.
- Interrogatevi sugli universi di senso. Gli elementi presenti, la loro disposizione e i loro rapporti, i colori utilizzati, a quali significati rinviano? Come questi universi simbolici sono collegati con il prodotto pubblicizzato?
- Cercate di identificare, non tanto il nome del marchio, ma la tipologia di prodotto pubblicizzato e soprattutto le qualità che di esso si vogliono evidenziare (*i benefit*).
- Proponete un *claim* (una frase che ribadisce e identifica il concetto principale espresso dall'immagine) per la pubblicità in esame.
- Explicitate i valori sottostanti della pubblicità in esame (i presupposti su cui vanno ad agire i benefici proposti: le esigenze date per scontate).
- A chi è rivolta la pubblicità e perché.

4

L'IMMAGINE, IL TESTO LINGUISTICO E LA SEQUENZA: IL FUMETTO

Foglio di lavoro sul fumetto:

Durante il lavoro di gruppo sul fumetto tenete conto in particolare dei seguenti punti:

ATTIVITA' DI COMPLEMENTAMENTO

- Quali sono i tipi di *elaborazione* messi in atto in un'attività di completamento? In base a quali *referimenti culturali* si decide cosa manca? (STRISCE: Lo spavento, il servizio/ L'urlo, il possesso).
- Come viene creato l'*umorismo*? Come ha a che fare con il *contesto culturale*? (STRISCE: Le carte, Lo strumento).

STORIA SENZA TESTO LINGUISTICO

- Quali indizi nelle espressioni grafiche rivelano cosa? Quali sono i *referimenti culturali* sottostanti? Descrivete l'immagine a livello denotativo, identificate i simboli convenzionali, formulate delle ipotesi sui contenuti del testo motivandole. (STRISCE: La candela).

SEQUENZA

- Analizzate i codici delle immagini ed i testi facendo sempre attenzione ai processi cognitivi che mettete in atto.
- Immaginando uno storyboard, aggiungete una musica descrivendone il tipo e motivate la scelta fatta. (STRISCE: Il sermone)

CARATTERIZZAZIONE DEL PERSONAGGIO

- Scegliete un personaggio dei fumetti e identificate i tratti tipici che lo caratterizzano giustificando con le vignette le vostre scelte.

Schede di riferimento per il lavoro in aula (segue):

6

AREA	ALFABETIZZAZIONE ALL'IMMAGINE
SOTTO AREA	FUMETTI, FILI CONDUTTORI E CODICI
MATERIALI	Fumetti. Forbici. Carta e penna. Colori.
ATTIVITA' (esempi)	FASE 1 - Discutere con la classe di come i segni operano nei fumetti. FASE 2 - Chiedere agli alunni di lavorare a coppie o in piccoli gruppi per vedere quanti altri segni possono trovare nei loro fumetti preferiti. FASE 3 - Discutere con il proprio gruppo. FASE 4 - a) Creazione di nuove sequenze b) Procedure di chiusura: rimuovere una qualsiasi cornice e immaginare in che cosa essa consistesse. c) Esercizi di predizione: 1) rimuovere dalla cornice finale e chiedere ai bambini di lavorare in gruppi per individuare come finisce la storia e per disegnare l'ultima illustrazione 1) abbozzare i contorni di tutte le ruvolette dei fumetti o solamente di alcune di esse e produrre copie sufficienti per l'intera classe, in modo tale che gli alunni vi possano lavorare a coppie o in piccoli gruppi (ingrandire la dimensione della pagina per i bambini molto piccoli) c) Tagliare alcuni fumetti separando le singole cornici, mescolandole e chiedendo ai bambini di creare nuove sequenze. FASE 5 - Discutere sul perché alcune soluzioni possono essere considerate adatte, mentre altre possono essere considerate inadatte. FASE 6 - Condivisione da parte di ogni gruppo dei propri risultati con gli altri. FASE 7 - Realizzare un pannello espositivo delle storie completate.
OBIETTIVI	Comprendere come il significato di ogni segno all'interno di un'immagine dipende dalla sua relazione con altri segni. Comprendere come cambiando parti del disegno, questo modifica il significato globale. Comprendere come operano i segni all'interno dell'intera narrazione. Dare un senso alle immagini, discutere delle aspettative di comportamento dei personaggi e lavorare in modo logico, passando da una cornice all'altra e modificando le previsioni alla luce di possibili intoppi in conflitto. Rendersi conto che una storia può essere decodificata in modo diverso in base al punto di vista del lettore.
Suggerimenti	Metti le scene di questo fumetto nell'ordine originale. Quando hai completato il compito, annida i fili conduttori che hai seguito. Adesso cerca di creare un'altra storia con queste stesse immagini. Cerca di creare una fine diversa. (Questa volta devi utilizzare tutte le cornici).

AREA	RAPPRESENTAZIONE DELLA REALTÀ
SOTTO AREA	FUMETTI E VALORI CULTURALI
MATERIALI	Fumetti. Carta e penna. Colori.
ATTIVITA' (esempi)	FASE 1 - a) Discutere le caratteristiche di alcuni noti personaggi dei fumetti b) Disegnare il proprio personaggio preferito ad un livello denotativo FASE 2 - Analisi di contenuto (rappresentazioni etnocentriche, stereotipi dei sessi) b) Identificazione dei gruppi di tratti che producono immagini stereotipiche. FASE 3 - Rappresentazione grafica dei risultati. FASE 4 - Creazione di una striscia di fumetto con e senza stereotipi (impossibile).
OBIETTIVI	Analizzare gli elementi significativi che si combinano per produrre immagini stereotipiche. Rendersi conto di come le immagini stereotipiche portano con sé connotazioni che sono lette istintivamente e ciecamente. Rendere visibile il pregiudizio nei confronti di alcuni gruppi sociali. Riflettere su come la creazione di stereotipi non è solo un metodo stenografico di convenienza sociale per la descrizione di gruppi di persone, i giudizi di valore sono parte integrante del processo di categorizzazione. Sapere come e perché gli stereotipi sono costruiti ed essere consapevoli che nella realtà possono essere offensivi, anche quando sono veicolati di un'immagine.
Suggerimenti	7

ridotte

5. Questo laboratorio di Media Education risponde alle tue aspettative?

- poco
 molto
 non avevo aspettative precise

6. Se un'università di tua scelta ti chiedesse un consiglio sulla scelta di un laboratorio da frequentare, suggeriresti quello di Media Education?

- credo di sì
 credo di no

7. Credi che sperimentare con i bambini le attività svolte da te nel laboratorio di media Education sarebbe significativo?

- credo di sì
 credo di no

8. Credi che sperimentare con i bambini le attività svolte da te nel laboratorio di Media Education sarebbe fattibile?

- credo di sì
 credo di no

9. Nel laboratorio di Media Education ritieni di aver appreso qualcosa di significativo per la tua formazione professionale?

- credo di sì
 credo di no

10. Nel laboratorio di Media Education ritieni di aver appreso qualcosa di significativo per la tua vita quotidiana?

- credo di sì
 credo di no

11. Ti sei divertito/a?

- poco
 molto

12. Ti sei annoiato/a?

- poco
 molto

13. E' stato interessante?

- poco
 molto

14. Se vuoi puoi utilizzare lo spazio sottostante per motivare le risposte che hai dato finora e/o per eventuali suggerimenti e/o critiche costruttive utili al miglioramento del laboratorio di Media Education:

9

Materiali utilizzati:

- a. Materiali preparati dal docente (Selezione fumetti scannerizzati e rielaborazioni).
b. Materiali selezionati dai gruppi di lavoro (selezione fumetti).

Foglio per l'esame finale:

Per il colloquio finale di gruppo o individuale, a conclusione degli incontri raccoglierete in un portfolio:

- a. Tutti i Fogli di lavoro che consegnati: Fase introduttiva, Durante il lavoro di gruppo, Immagine e testo, Fumetto.
b. Tutte le Schede consegnate relative a quanto trattato, rielaborate dal testo di Carol Craggs, *Media Education in the Primary School*, Routledge, in corso di pubblicazione come S. Savelli (2006), *Media Education nella scuola primaria*, Morlacchi.
c. Tutte le vostre osservazioni stampate in risposta ai nuclei tematici o domande dei fogli di lavoro (i vostri appunti), associandole ai relativi fogli. Di queste faranno parte le osservazioni emerse in riunione plenaria.
d. Tutti i materiali prodotti.
e. Sarà valutata la completezza e la chiarezza dello scritto e del parlato più l'organizzazione del lavoro e del gruppo. Saranno apprezzati eventuali prodotti aggiuntivi, associati alle relative riflessioni.

Questionario anonimo finale di valutazione formativa per il docente:

1. Sei alla tua prima esperienza di laboratorio?

- sì
 no

2. Ritieni sia realmente significativa l'esperienza del laboratorio nella tua formazione professionale?

- credo di sì
 credo di no

3. (se hai risposto no alla domanda 1) Come valuti complessivamente i laboratori di cui hai avuto esperienza?

- poco soddisfacenti
 molto soddisfacenti

4. (se hai risposto no alla domanda 1) Secondo la tua opinione le differenze di approccio didattico tra i laboratori che hai frequentato sono:

- notevoli

8