

## **1.3 – I Metodi Attivi ed i giochi di simulazione**

**Franco Chiari**

### **Il Progetto Educativo**

La Scuola dovrebbe sempre essere modello di riferimento per l'utenza, offrendo efficaci percorsi educativi, sempre attenti alle esigenze d'integrazione di tutti gli alunni. Secondo le più recenti indicazioni psicopedagogiche, i percorsi formativi e di orientamento da attuarsi fin dalle prime classi dovrebbero preliminarmente basarsi sull'identificazione di forme, modalità e strumenti da adottare al fine di promuovere un'equilibrata formazione degli alunni (in particolare se handicappati o con difficoltà di apprendimento). Un buon progetto educativo dovrebbe oggi puntare su caratteri di innovazione metodologica ed operativa al fine di mettere a punto, nelle relazioni interdisciplinari più congeniali, contenuti cognitivi e competenze inerenti all'uso delle Tecnologie Educative.

### **L'innovazione strutturale**

L'inserimento dei METODI ATTIVI (di Discussione, di Simulazione, di Problem-solving, di Role-Playing, ecc.) nella programmazione curriculare come strumenti "trasversali e pervasivi" si configura come un positivo contributo innovativo ai processi di insegnamento e apprendimento di tutte le discipline, con particolare riferimento alle attività di orientamento, sostegno e integrazione dei soggetti disabili o a rischio di dispersione scolastica.

Perché ciò possa realizzarsi in forma sistematica, occorre creare alcune condizioni:

- ⇒ impostazione dell'attività didattica in "modo laboratoriale" col coinvolgimento diretto dei docenti curricolari e di operatori esperti con il ruolo di referenti per la programmazione, la sperimentazione e il sostegno al lavoro collettivo;
- ⇒ predisposizione di modalità organizzative che prevedano interventi individualizzati, a piccoli gruppi di alunni della stessa classe o di classi diverse, ma uniformati dall'unitarietà dell'attività didattica proposta.

Particolare attenzione va rivolta ai bisogni accertati dell'utenza più debole, che può finire col risultare emarginata dai processi di crescita collettiva. Affinché ciò non accada è necessario curare quell'aspetto fondamentale della programmazione educativa costituito da un'attenta osservazione e valutazione delle situazioni di partenza e, di conseguenza, dall'impostazione di attività in cui gli interventi siano sì individualizzati ma, non per questo, svincolati dall'attività dei compagni. Ciò

permette di finalizzare al meglio una didattica individualizzata o a piccoli gruppi rispetto ad uno scopo comune, percepito come tale da tutti gli alunni coinvolti, sia pur a vari livelli.

E' quindi necessaria la presa di coscienza, da parte di tutte le componenti scolastiche, che ogni alunno sia parte integrante ed attiva di tutta la scuola, non solo quindi della classe di appartenenza e, come tale, abbia diritto a tutte quelle opportunità didattico - formative di cui la scuola sia capace.

## **OBIETTIVI**

- Promuovere apprendimenti significativi con l'adozione e la sperimentazione di METODI ATTIVI, utilizzando le tecnologie multimediali per aumentare la motivazione, migliorare l'apprendimento di tutti gli alunni e facilitarne l'integrazione nel gruppo classe.
- Promuovere il processo di orientamento degli alunni mediante l'acquisizione della coscienza di sè e degli altri e con l'abitudine al cambiamento.
- Sviluppare la sensibilità verso la problematica della comunicazione e delle varie tipologie di linguaggio.
- Acquisire la capacità ad un approccio sistemico a problemi e situazioni.
- Portare gli alunni all'acquisizione di capacità trasversali, sviluppando e consolidando abilità percettive, spazio-temporali e causali, concetti, procedure e linguaggi comuni alle varie discipline.

## **ATTIVITA' E CONTENUTI**

**Rispetto all'area linguistica** si attuano unità didattiche inerenti a:

- analisi delle dinamiche della comunicazione;
- stimolazione alla lettura, cercando di migliorare il patrimonio lessicale;
- comprensione, analisi e produzione di vari tipi di testo;
- esperienze di telecomunicazione in lingua italiana e inglese.

**Rispetto all'area logico-matematica** si possono attuare unità didattiche inerenti a:

- sviluppo dell'orientamento spazio - temporale;
- sviluppo di capacità d'esecuzione e finalizzazione di operazioni logiche;
- capacità di vedere dinamicamente la geometria.

**Rispetto all'area espressiva** le unità didattiche si finalizzano alla valorizzazione delle modalità espressivo-comunicative degli alunni, cercando di promuoverne l'evoluzione in termini di progressiva presa di coscienza dei processi ad esse

connessi: la gestualità, l'espressività del volto, la drammatizzazione, le "vie della voce".

## I METODI ATTIVI

In un modello di *Progettazione Didattica Formativa* la scuola, al fine di promuovere apprendimenti significativi, è chiamata ad operare con flessibilità e facendo sempre riferimento alle "*matrici cognitive*" di ciascun alunno, specialmente in presenza di persone in situazione di handicap.

In questo processo è importantissimo valutare attentamente i metodi, le strategie di insegnamento più idonee al conseguimento degli obiettivi fissati, i contenuti disciplinari e gli eventuali adattamenti e aspetti più generali di tipo organizzativo - amministrativo.

### *Strategie e Metodi di Insegnamento*

Gli aspetti metodologici costituiscono un elemento di fondamentale importanza relativamente alla programmazione didattica. Con un approccio, il più globale possibile, si devono preliminarmente accertare i bisogni, le abilità, le potenzialità e le "*strategie relazionali*" degli alunni - intese come risorse -, per scegliere le metodologie più efficaci da adottare.



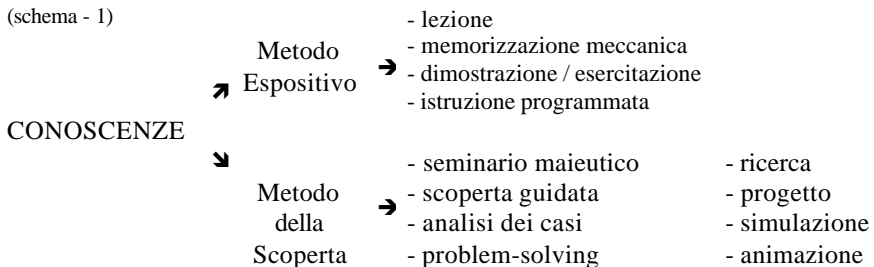
L'apprendimento si può misurare dalla modificazione dei comportamenti: è molto importante quindi predisporre un programma i cui obiettivi (pensati per tutta

la classe e non solo per il bambino handicappato) consentano di promuovere situazioni relazionali in cui tutti possano interagire con tutti.

Il "*conflitto socio-cognitivo*" che si determina in questo modo è la "*condizione attiva e dinamica*" che permette a competenze e abilità diversificate di interagire positivamente fra loro, favorendo un reale processo di integrazione.

L'impostazione metodologica dell'attività didattica dipende strettamente dall'atteggiamento culturale nell'approccio globale al problema; se si prende in considerazione la "*dimensione Conoscenze*" (schema - 1) col metodo espositivo, più efficiente ma senza un preciso controllo del feedback, si può guadagnare in quantità ma, in situazioni a rischio, a scapito della qualità dell'apprendimento reale; col metodo della scoperta, più flessibile e ancorabile ai "*Percorsi di Senso*" dell'alunno, si promuovono apprendimenti qualitativamente migliori ed è più facile impostare attività calibrate sui bisogni dei ragazzi.

(schema - 1)



Anche la "*dimensione Abilità*" (schema - 2) direttamente connessa a quella delle "*Conoscenze*", ripropone scelte importanti:

Ci si può limitare a "raccontare e/o mostrare", oppure è bene che l'alunno cerchi da solo le soluzioni?

L'obiettivo è che l'alunno sappia rifare ciò che gli è stato insegnato oppure che sappia produrre e innovare autonomamente?

Per scelta di efficienza e in sintonia con un certo tipo di aspettative sociali, alcuni modelli didattici, destinati in particolare ad alunni con handicap, sono di solito impostati in modo da ottenere abilità di tipo esclusivamente replicativo; è importante, invece, che si possa superare l'equazione "handicap = problemi", creando le condizioni per apprezzare, soprattutto, tutti i valori della personalità di ognuno, considerando la "differenza" come occasione di originalità e non di segregazione culturale.

Di conseguenza le abilità da sviluppare dovrebbero essere di tipo **creativo - partecipativo**.

(schema - 2)

ABILITA'	➤ Di tipo Replicativo o Riproduttivo	➔ Capacità di tipo "esecutivo"
	➤ Di tipo Creativo o Produttivo	➔ Capacità di tipo "partecipativo"

*I Metodi Attivi* (schema - 3), basati sulla partecipazione ed estremamente flessibili e personalizzabili, rappresentano una strategia molto funzionale per interventi didattici in presenza di difficoltà d'apprendimento, scarsa motivazione o problemi di socializzazione.

Essi pongono al centro del processo formativo l'alunno in relazione con il contesto, nel rispetto delle esigenze poste dai suoi "mondi vitali" e dai suoi "percorsi di senso" (possibilità di adattarsi ai percorsi di senso più marginali e maggiori occasioni di promuovere apprendimenti significativi).

(schema - 3)

METODI ATTIVI	➤ 1. Metodi di simulazione	➔ - Giochi di Simulazione - Metodi di Role-Playing
	➤ 2. Metodi di discussione	➔ - Circle Time - Analisi dei Casi - Brainstorming
	➤ 3. Metodi di problem - solving	

Questo tipo di scelta privilegia un "*approccio laboratoriale*" più adatto, quindi, ad affrontare esigenze eterogenee e ad offrire agli alunni "occasioni personalizzate" per esprimere le proprie qualità - bisogni, competenze e potenzialità intese come risorse -. Interventi individualizzati, lavoro di gruppo, attività a "classe aperta" possono costituire altrettante opportunità per calibrare l'intervento educativo sul piano strategico-metodologico.

### ***Contenuti Disciplinari - Adattamento / Differenziazione***

Nel nostro paese i contenuti e i curricula delle varie discipline sono definiti per ogni ordine di scuola dai Programmi Ministeriali; tuttavia essi non costituiscono un rigido vincolo per docenti ed alunni ma più una indicazione a cui attenersi nell'ambito della programmazione dei consigli di classe.

Per gli alunni con handicap non dovrebbe essere necessario predisporre curricula differenziati, bensì "organizzare" i contenuti disciplinari in modo flessibile e con attenzione agli aspetti metodologici (Principi di Metodo) per cercare di favorirne l'accesso ad una più vasta utenza possibile.

I principi di significatività, di motivazione e di continuità (rispetto al vissuto del bambino) possono essere gli elementi determinanti per ottenere un efficace approccio ai contenuti da parte di tutti gli alunni (in particolare quelli con difficoltà), quindi la definizione del Piano Educativo Personalizzato (P.E.P.) è forse più un problema di strategie che di contenuti veri e propri. Ovviamente anche la valutazione deve tenere conto dell'impostazione didattico-pedagogica adottata: l'Art. n. 16 della Legge 104/92 (Legge quadro per l'assistenza, l'integrazione sociale e i diritti delle persone in situazione di handicap) così affronta, ad esempio, il tema dell'esame finale:

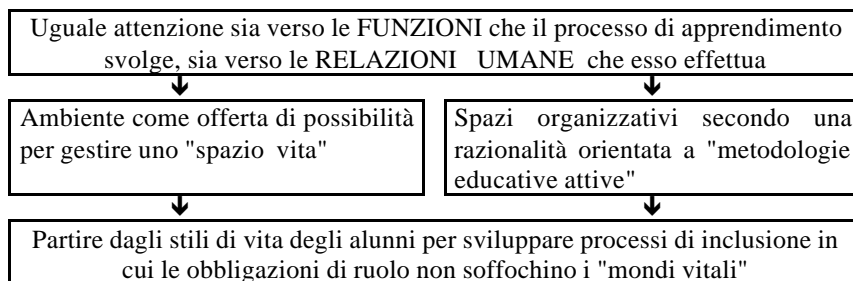
*... Nella scuola dell'obbligo sono predisposte prove d'esame corrispondenti agli insegnamenti impartiti e idonee a valutare il progresso dell'allievo in rapporto alle sue potenzialità e ai livelli di apprendimento iniziali...*

*... Nell'ambito della scuola secondaria di secondo grado, per gli alunni handicappati sono consentite prove equipollenti e tempi più lunghi per l'effettuazione delle prove scritte o grafiche e la presenza di assistenti per l'autonomia e la comunicazione ...*

### ***Le scelte organizzative***

Individuata nel modello partecipativo la strategia didattica più efficace, è opportuno procedere a scelte organizzativo - amministrative adeguate, necessarie per predisporre la scuola all'accoglienza degli alunni in situazione di handicap. In quest'ottica è molto importante non trascurare una corretta gestione degli "spazi scolastici", intesi nella logica del rapporto attivo spazio/bambino.

### ORGANIZZAZIONE degli SPAZI



In sintesi, si possono individuare i seguenti suggerimenti:

- Prevedere uno **spazio di accoglienza**;
- Organizzare uno **spazio informale** da utilizzare liberamente per brevi momenti della giornata scolastica e per favorire le interrelazioni fra tutti gli alunni;
- Strutturare adeguati **spazi laboratoriali**;

- Consentire ai bambini di gestire un proprio **spazio privato** (es. il proprio banco, il proprio cassetto, o armadietto, ecc. ).

### ***L'approccio Scolastico complessivo e l'aggiornamento-formazione dei Docenti***

Ai fini dell'integrazione scolastica il Decreto Ministeriale del 9 giugno 1992, considera "interventi prioritari":

- la definizione delle modalità di collegamento tra i progetti educativo, riabilitativo e di socializzazione;
- l'organizzazione dell'attività educativa e didattica secondo il criterio della flessibilità;
- la sperimentazione;
- la continuità educativa fra i diversi gradi di scuola, compreso il rapporto fra asilo nido e scuola materna;
- le modalità di effettuazione delle attività extra scolastiche.

Con riferimento agli istituti di istruzione secondaria superiore, gli Accordi di Programma provinciali, "sono rivolti anche a definire le modalità di procedure di":

- individuazione degli istituti ai quali attribuire prioritariamente risorse aggiuntive tra quelli che realizzano le iniziative sperimentali nelle classi frequentate da alunni con handicap;
- fornitura di attrezzature, impianti tecnici, sussidi didattici e ausili individuali idonei ad assicurare l'efficacia dei processi formativi;
- superamento delle condizioni che possano impedire di fatto la frequenza degli studenti in situazione di handicap nelle scuole e l'individuazione di misure idonee al perseguimento degli obiettivi previsti dai piani educativi individualizzati, secondo il principio della continuità educativa;
- aggiornamento del personale docente e non, necessario all'attuazione dei progetti riabilitativi e formativi;
- realizzazione delle nuove opere di edilizia scolastica e degli interventi di adeguamento degli edifici preesistenti alle esigenze degli studenti in situazione di handicap;
- innovazione e sperimentazione didattica.

Con adeguate proposte formative e di aggiornamento, anche eventualmente impostate in modalità di tipo seminariale, si dovrebbe tendere a promuovere una riflessione critica sugli stili convenzionali di lavoro dei docenti, per superare l'individualismo operativo ed il settorialismo culturale e fornire competenze operative inerenti all'uso dei Metodi Attivi.

L'esemplificazione del percorso di formazione di seguito descritto nasce dalla personale esperienza di docente sviluppata, anche, nel contesto del Progetto Marconi.

### ***a. Finalità***

Le finalità del percorso formativo sono quelle di promuovere:

- l'inserimento dei Metodi Attivi nella programmazione curricolare come positivo contributo innovativo ai processi di insegnamento e apprendimento di tutte le discipline, con particolare riferimento alle tematiche connesse all'integrazione dei soggetti disabili o a rischio di dispersione scolastica
- l'impostazione delle attività didattiche in "modo laboratoriale" (possibilmente col coinvolgimento diretto di tutti i docenti)
- la predisposizione di modalità organizzative che prevedano interventi individualizzati, a piccoli gruppi di alunni della stessa classe, a piccoli gruppi di alunni anche di classi diverse ma uniformati dall'unitarietà dell'attività proposta
- la sensibilizzazione rispetto all'esigenza di documentare la propria attività didattica, per non disperderne la memoria storica e contribuire alla definizione di Modelli Didattico - Metodologici replicabili, affinché le esperienze attuate in precisi contesti educativi possano proporsi come tali in analoghe situazioni.

### ***b. Modalità operative***

- Brain storming sul tema "Insegnamento - Apprendimento"
- Proposta di significative documentazioni di applicazione di Metodi Attivi
- Lezione frontale sul tema "La Filosofia dei Metodi Attivi"
- Laboratorio (Circle - time, Analisi dei Casi, Role playng, ecc.)

### ***c. Strumenti***

L'utilizzo di tecnologie multimediali è oggi alla base di una concreta riqualificazione dell'offerta formativa; le competenze d'uso di strumenti come videocamere, mixer audio-video, computer, opportunamente allestiti, possono e devono divenire familiari ad un sempre maggior numero di docenti.

## **SCHEMATIZZAZIONE DELLE UNITA' DIDATTICHE**

I percorsi e le unità didattiche schematizzate e di seguito descritte costituiscono possibili ipotesi di lavoro per la classe e, come nel caso del giornale, anche per modalità di intervento a classi aperte.



Essi prevedono attività a piccoli gruppi e attività individualizzate per gli alunni con difficoltà, strutturate per livelli così da legarsi, in modo attivo e propedeutico, ai livelli successivi ed ai contenuti delle unità proposte poi a tutti i ragazzi.

*L'intento è quello di non sottolineare l'isolamento e la diversità dell'alunno disabile ma di svilupparne il senso di appartenenza al gruppo classe.*

## **Unità - A "PAROLE - LINGUAGGIO - COMUNICAZIONE"**

### **Attività individuali**

- Produzione individuale e trascrizione al computer di semplici filastrocche
- Produzione individuale e trascrizione al computer di un testo poetico
- "Fahrenheit 451" - realizzazione di recensioni da spedire telematicamente
- "E - mail", posta elettronica in lingua 1 e 2
- "Giochi linguistici" (lipogrammi ...)

### **Attività di classe**

- Analisi della funzione comunicativa delle varie tipologie di testo usate
- Tele e video comunicazione - Attività collaborative con l'uso della telematica.

### **Attività a classe aperta**

- Produzione di un semplice volume comprendente tutti i testi elaborati dai ragazzi, con finalità di documentazione delle attività svolte.

## **Unità - B "IL GIORNALE"**

### **Attività individualizzate**

- Il gioco del "Mi fa venire in mente"    - Il gioco delle "Parole emergenti"
- Il gioco "dell'Aggancio"                    - Dalle parole al racconto
- Esercizi con software cloze                - Esercizi con software specifico.

### **Attività a piccoli gruppi**

- Esercizi con software A.S.P.H.I finalizzato al potenziamento linguistico e a riflessioni sulla lingua italiana: frase come gerarchia di connessioni, collegamento delle varie espansioni, soggetto - verbo; complemento oggetto - verbo, ecc.
- Scrivere col computer: trattamento di testi con word-processor, autocorrezione ortografica, correzione semantico-lessicale guidata, manipolazione e stampa.

### **Attività a classe aperta**

- Realizzazione del Giornale, con uso di word-processor, scanner, stampante.

## Unità - C "LA DRAMMATIZZAZIONE"

### Attività individualizzate

1. Lettura assistita di un brano
2. Individuazione di personaggi e luoghi
3. Scrivo la Storia
4. Immagino nuovi personaggi e nuovi luoghi
5. Immagino un'altra storia
6. Riscrivo la Storia

### Attività a piccoli gruppi

1. "Un Video-Brut": Circle-Time videoregistrato in diretta e col controllo audio-video da parte dell'alunno inquadrato (racconti liberi, problemi di vari, ecc.).
2. Dalla visione della registrazione ⇒ analisi dei casi; trascrizione dei temi emersi.

### Attività a classe aperta

- Analisi e rielaborazione del materiale prodotto nel corso delle unità 1 e 2, individuazione di un tema significativo per i ragazzi, stesura di un semplice soggetto e drammatizzazione con tecniche teatrali o cinematografiche (unità D).

## Unità - D "IL CINEMA"

### Attività individualizzate o a piccoli gruppi

- Disegno in fase
- Disegni animati su carta e su rodovetro
- Animazione di ritagli
- Animazione di oggetti e pupazzi
- Animazione con plastilina
- Pixillation

### Attività di classe

- Il cinema a scuola: i linguaggi iconici ed iconico-cinematici
- Dal non verbale al verbale: scrivere con l'immaginazione e le immagini

### Attività a classe aperta

- "Il Film": progettazione e realizzazione di un lungometraggio in cui tutte le attività di studio dei linguaggi non verbali e le esperienze di autoproduzione precedenti trovano una naturale evoluzione, anche ad integrazione dell'unità - C.

## Unità - E "ORIENTAMENTO e AUTONOMIE"

### Attività individualizzate

- "Lo Spazio - Scuola"
- "Messaggi e Segnali"
- "Regole e Comportamenti"
- "Le Autonomie - 1" con software specifico
- "Le Autonomie - 2"
- "Le Autonomie - 3"

### **Attività a piccoli gruppi**

- Aspetto informativo: area cognitiva
- Aspetto comportamentale: area psicomotoria

### **Attività a classe aperta**

- "... E per compagno di banco la Sicurezza": educazione alla sicurezza attraverso il potenziamento delle autonomie di base, la conoscenza degli spazi-scuola, l'orientamento, i comportamenti (costruzione di piante delle aule, della scuola, dei percorsi più idonei al rapido abbandono dell'edificio in caso di necessità).

## **CRITERI E STRATEGIE OPERATIVE**

L'attività formativa, definita nel POF in attuazione delle finalità educativo-didattiche della programmazione stabilita dal Collegio dei Docenti, dovrà indirizzare l'azione di tutti gli operatori scolastici. Gli interventi dovranno essere diretti agli alunni disabili e non, nell'ambito di unità didattiche specifiche, da attuarsi a livello sia disciplinare sia interdisciplinare, individuando almeno tre classi che costituiscano altrettanti poli operativi di aggregazione e di riferimento per lo sviluppo delle iniziative programmate. Queste attività dovranno prevedere lavori di gruppo tali da consentire momenti in cui anche alunni non appartenenti alla classe possano partecipare (attività individualizzate, a piccoli gruppi della stessa classe, a piccoli gruppi interclasse). Con interventi individualizzati potranno essere anche sviluppate attività di sperimentazione con specifici programmi informatici finalizzati al potenziamento di alcune autonomie di base (es.: programmi A.S.P.H.I., Studio H, di pubblico dominio, ecc., meglio se in collaborazione con le altre realtà scolastiche del territorio e in continuità fra cicli di grado diverso), valorizzando le esperienze più rilevanti sotto il profilo didattico - metodologico.

## **VERIFICHE**

### ***Criteria***

La valutazione deve essere vissuta come attività presente sia nella progettazione sia nella realizzazione delle unità didattiche proposte agli alunni. Essa è in stretto rapporto con gli obiettivi, con i contenuti e con i metodi e con essi interagisce dinamicamente. I criteri di valutazione saranno costituiti di tre momenti:

- 1) valutazione d'ingresso per individuare le capacità di base dell'alunno;
- 2) valutazione formativa, per valutare i progressi fatti dall'alunno in seguito a proposte didattiche ben definite e ridefinibili, appunto in itinere, qualora gli esiti del lavoro didattico risultassero inadeguati in rapporto agli obiettivi fissati;
- 3) valutazione sommativa, o finale, al termine del ciclo.

Le verifiche delle attività svolte durante l'anno scolastico potranno anche essere oggetto di documentazioni audio - visuali e cartacee, complete di tutte le indicazioni utilizzabili al fine di poter riprodurre agevolmente le esperienze che si siano rivelate particolarmente produttive in relazione agli obiettivi educativi e didattici prefissati.

Al fine poi di migliorarne la diffusione, i materiali potranno essere convertiti in formato HTML e diffusi su Internet. A Bologna, ad esempio ciò avviene attraverso il Network MarconiTel attivato nel contesto delle attività del Progetto Marconi. Tale materiale documentativo può così essere utilizzato a supporto delle iniziative di aggiornamento e formazione promosse dai G.L.I.P. e dai Gruppi di Lavoro Handicap dei Provveditorati agli Studi.

## **UNITA' DIDATTICHE CON L'USO DEL COMPUTER**

### ***La Didattica della Scrittura - premessa***

Uno snodo difficile per chi insegna e per chi apprende è il momento del passaggio da una produzione espressiva ad uso personale ad una comunicativa efficace, rispettosa delle strutture linguistiche testuali. E' questo, infatti, il momento in cui il bambino deve capire come non sia l'uso di un lessico e di una sintassi particolarmente complessi a caratterizzare lo scritto rispetto al parlato, ma come lo scritto risponda a sue caratteristiche comunicative proprie:

- a) si sviluppa in assenza di interlocutori diretti
- b) non può contare su mezzi ausiliari come gesti, intonazione, pause, ecc.
- c) manca di contesto
- d) può essere pianificato in partenza (scalette, ecc.)
- e) si può rileggere, correggere, modificare

L'alunno deve interiorizzare il concetto che lo scritto è una procedura che prevede fasi rigorosamente definite:

- |                  |                |
|------------------|----------------|
| 1) Presvolgimeto | 2) Svolgimento |
| 3) Revisione     | 4) Redazione   |

### ***Fase 1 - Presvolgimento***

Il presvolgimento include ogni tipo di esercizio o esperienza intesi ad incoraggiare la creazione, la raccolta e l'organizzazione delle idee prima di iniziare la scrittura della "brutta copia". In genere questa fase viene tralasciata o sottovalutata, mentre è provato che queste attività propedeutiche sono di estrema importanza per migliorare lo scritto.

## *Fase 2 - Svolgimento*

Questo è il momento in cui l'alunno deve effettuare un delicato lavoro di trasformazione delle idee in testo, che rispetti le convenzioni della lingua e del genere testuale. Questa fase comprende, a sua volta, quattro processi fondamentali:

- a) generare dalla memoria idee pertinenti;
- b) organizzare le idee in sequenza temporale e/o gerarchica, con schemi e scalette cui collegare conseguentemente i materiali scelti nella fase a);
- c) stabilire gli scopi (tipologia testuale, funzione, varietà linguistica ...);
- d) produrre il testo dalle idee elaborate in scaletta.

## *Fase 3 - Revisione*

Include tutte le possibili attività di revisione del testo:

- a) correzione ortografica, morfosintattica, lessicale, semantica;
- b) adeguamento del testo alle capacità di comprensione del destinatario.

## *Fase 4 - Redazione*

La redazione consiste nel dare "veste tipografica" al testo. Normalmente gli alunni imparano a conoscere una sola modalità di redazione e cioè quella che prevede l'uso di penna e quaderni; ciò limita sensibilmente l'aspettativa creativa dei ragazzi e, in molti casi, si può determinare una situazione di disagio tale da portarli al rifiuto della scrittura.

## *Scrivere col Computer*

L'uso del computer e di word-processor adeguati costituisce un'alternativa ricca di potenzialità didattico-educative, in particolare per incrementare significatività e motivazione e, nella fase della redazione, per offrire molteplici e gratificanti soluzioni. Esso può rivelarsi prezioso per l'insegnante in quanto aiuta l'alunno a capire ed interiorizzare i due aspetti fondamentali della scrittura:

- a) la scrittura è un'attività scomponibile in fasi
- b) la revisione ne è un momento chiave e ricorrente

Inoltre il computer rappresenta uno strumento prezioso per abituare l'alunno al controllo dei processi organizzativi e per l'acquisizione di nuove strategie di elaborazione testuale. Esistono infatti programmi di videoscrittura che permettono di costruire una scaletta modificabile in qualsiasi momento (funzione outlining).

Questo supporto elettronico costituisce un valido aiuto nella fase dello svolgimento, in quanto il bambino può organizzare le idee e i concetti sotto forma di

elenco di brevi enunciati, intervenendo sul suo scritto ogni volta che lo ritenga necessario, cancellando parole, inserendone altre, spostando l'ordine delle frasi.

L'alunno può così imparare gradatamente a strutturare la scaletta in modo gerarchico, subordinando alcuni enunciati ad altri (tecnica Top Down) ed associandovi idee, e materiali ricercati nella fase del presvolgimento. Con l'uso di semplici comandi, poi, in qualsiasi momento è possibile, modificare richiamare o nascondere la scaletta e, di conseguenza, riformulare il testo.

Ciò significa poter disporre di una visione globale e analitica del testo, unire progettazione e revisione, imparare a stabilire col testo un rapporto "decentrato". Lo scritto viene, cioè, visto come cosa su cui compiere azioni di montaggio e di smontaggio e in cui l'attività di riscrittura è momento inderogabile.

### ***Il word processor - supporto per le disabilità linguistiche***

Spesso a scuola incontriamo alunni che, pur possedendo i requisiti fondamentali per l'acquisizione di conoscenze e di competenze ritenute indispensabili per un normale iter scolastico, di fatto evidenziano difficoltà o ritardi nel processo di apprendimento della letto-scrittura. Sono in genere bambini ipercinetici che accompagnano, ad un'elevata attività motoria e reattività nervosa, una capacità povera di attenzione selettiva e di concentrazione. In particolare questi ragazzi presentano evidenti disturbi nella lettura e nella scrittura (dislessia, disgrafia, disortografia, ecc.) sia a livello di comprensione che di produzione testuali.

A queste tipologie di disabilità si riferiscono alcune delle unità didattiche proposte. La metodologia usata in queste unità, ampiamente sperimentate, tiene innanzitutto conto delle modalità con cui un bambino passa dalla produzione orale a quella scritta. Ogni alunno, in particolare il bambino disabile, ha infatti gravi difficoltà ad interiorizzare il concetto di frase; per lui il discorso è un flusso continuo, un continuo sonoro. La scrittura gli riesce difficile perché crea un nuovo ambiente di parole, separandole nello spazio. Si tratta di uno snodo molto delicato perché il bambino è costretto a fare una serie di operazioni cognitive complesse: segmentare il flusso orale, distinguere le parole nella frase, attribuire infine un preciso grafema ad ogni fonema. A ciò si aggiunga il fatto emozionale legato alla propria scrittura, alla paura dell'errore, alla fatica dello scrivere e del correggere.

Ecco perché tanti alunni smettono di scrivere proprio a livello di scuola media, quando il confronto con le altrui abilità diventa più evidente e l'abbandono è la difesa più semplice rispetto al senso di frustrazione derivante dagli insuccessi conseguiti. La scrittura con strumenti elettronici diventa dunque un valido aiuto per questo tipo di disabilità; il bambino, vedendo i suoi pensieri rappresentati in una forma oggettiva, più ordinata e distante, si sente stimolato a superare i propri blocchi inibitori ed a scoprire i parametri identificativi del codice scritto. Con il computer,

infatti, il bambino disgrafico è portato più agevolmente a focalizzare la sua attenzione sulle convenzioni della lingua scritta (la direzione della scrittura, le maiuscole, la punteggiatura, l'andare a capo, ecc). La possibilità di intervenire sul testo senza fatica, cancellando, cambiando di posizione ad intere frasi può fargli, inoltre, interiorizzare più facilmente anche quel lavoro di ricerca e di utilizzazione degli indici lessicali e morfosintattici più consoni, in sostituzione di elementi pragmatici e contestuali. Le unità didattiche, se necessario presentate sotto forma di giochi, si prefiggono quindi l'obiettivo di facilitare il passaggio dall'orale allo scritto, secondo una strategia che liberi dall'ansia il rapporto con la complessità della lingua.

## **IL GIOCO DEL MI FA VENIRE IN MENTE ...**

### **Obiettivi**

- Imparare a superare la paura del foglio bianco;
- imparare a scrivere liberamente le proprie emozioni.

### **Attività**

- Scegliere immagini dotate di forte spessore emotivo;
- scrivere tutte le parole in ordine libero;
- formare enunciati che contengano le parole in precedenza richiamate.

### **Metodologie e strumenti**

- Lavoro individuale e/o di piccolo gruppo;
- programmi di videoscrittura già conosciuti dal bambino.

## **IL GIOCO DELLE PAROLE EMERGENTI**

### **Obiettivi**

- imparare a superare la paura del foglio bianco;
- imparare a scrivere liberamente le proprie emozioni.

### **Attività**

- Leggere, ad alta voce, una storia al gruppo classe;
- far sottolineare ad ogni alunno le parole significative per il vissuto del bambino;
- far riscrivere le parole o il gruppo di parole emerse in una specie di lista;
- far scrivere le impressioni, i ricordi suscitati dalle parole scelte in precedenza.

### **Metodologie e strumenti**

- Lavoro individuale e/o di piccolo gruppo;
- programmi di videoscrittura già conosciuti dal bambino.

## IL GIOCO DELL'AGGANCIO

### Obiettivi

- imparare a scrivere brevi testi narrativi in modo coeso;
- apprendere l'uso di preposizioni e congiunzioni come "parole gancio" per legare fra di loro gli enunciati.

### Attività

- scrivere testi formati da frasi coerenti ma slegate fra loro;
- scegliere, da una lista in precedenza realizzata, le "parole gancio" più opportune per saldare fra loro gli enunciati;
- collocare le "parole gancio" fra gli enunciati per renderli coerenti rispetto alla intenzionalità comunicativa del bambino.

## FANTASMINO

Pensato per il recupero linguistico dei sordi, l'ormai non più "recentissimo" programma Fantasmino, può ancora essere proficuamente utilizzato anche per bambini normodotati nelle ultime classi della scuola primaria.

Il verbo, in rapporto al suo significato e ai suoi usi, viene visto come dotato di un certo numero di "posti vuoti" che devono essere occupati da "attori" cioè da quelle determinazioni che direttamente e indirettamente partecipano al processo di predicazione. Fantasmino aiuta, appunto, il bambino a vedere il verbo come un "atomo uncinato", a capire che i posti vuoti prima e dopo di esso vanno occupati da "attori - parole" strettamente collegati. Il bambino così viene portato naturalmente a porsi delle domande: chi? che cosa? con chi? quando? ecc. ed a capire quale funzione abbiano le varie parole nella frase enunciato. E' importante non parcellizzare l'intervento didattico usando solo l'unità informatica ma inserirla in un percorso che tenga conto del livello di apprendimento linguistico cui è pervenuto l'alunno. Questa ipotesi di percorso didattico prevede vari livelli di approccio, da quello psicomotorio a quelli sempre più formalizzati quali lettura e scrittura.

### Prerequisiti

- Aver acquisito la coniugazione del verbo;
- sapersi orientare topologicamente.

### Obiettivi generali

- Imparare a riflettere sulla lingua;
- acquisire consapevolezza dei processi di trasformazione all'interno degli enunciati



### **Obiettivi specifici**

- Imparare a vedere la frase come gerarchia di connessioni;
- imparare a collegare il soggetto al verbo;
- imparare a collegare le varie espansioni al verbo.

### **Attività**

- 1) L'insegnante racconta la storia di Fantasmino e Fantasmone al gruppo classe;
- 2) la fa drammatizzare la storia ad alcuni bambini;
- 3) la fa trascrivere su un cartellone;
- 4) ne fa estrapolare i verbi ed attiva "il gioco dei verbi":
  - drammatizzazione di azioni prima senza parole, poi con le parole;
  - scrittura sulla lavagna dei verbi usati, coniugati nei vari tempi;
- 5) attiva "il gioco delle domande":
  - un gruppo di bambini rappresenta i Verbi;
  - un gruppo rappresenta le varie domande (chi? quando? dove? perchè? ecc.);
  - si rappresentano le varie frasi partendo dal Verbo (si posiziona per primo il bambino-verbo, preceduto e/o seguito dagli altri bambini-domanda);
- 6) si trascrivono le frasi prodotte, evidenziando le domande sopra ogni parola;
- 7) completata questa prima fase, si passa all'utilizzo del software Fantasmino.

### **Metodi**

- Lavoro di gruppo;
- Metodi di Simulazione.

### **Strumenti**

- Cartelloni, lavagna, pennarelli e colori, ecc.;
- Computer, stampante, programma Fantasmino.

### **Tempi delle unità didattiche**

I tempi necessari per la realizzazione delle unità didattiche presentate variano sensibilmente a seconda delle situazioni. In presenza di alunni molto motivati è possibile dedicare, senza cali d'interesse e quindi di efficacia, dalle due ore settimanali per le unità più semplici, alle quattro ore per quelle più complesse, per un periodo calibrato anche in base alle effettive opportunità di operare trasversalmente alle discipline.

Ovviamente i tempi dovranno essere predefiniti dai docenti coinvolti nel lavoro nel quadro della programmazione didattica del consiglio di classe.

## SCRIVERE COL COMPUTER

Un possibile percorso per il potenziamento linguistico destinato a bambini disgrafici, disortografici e dislessici.

### **Obiettivi**

- Incrementare la motivazione all'impegno dell'attenzione cosiddetta sostenuta;
- aumentare le capacità di auto correzione;
- favorire una migliore memorizzazione dell'esperienza operativa;
- migliorare l'organizzazione.

### **Attività**

Scrittura del testo col computer senza correggere (dettato - testo libero da unità precedenti )

- STAMPA ( copia di lavoro n. 1 )
- Rilettura del testo e correzione automatica (correzione ortografica)
- STAMPA ( copia di lavoro n. 2 )
- Confronto assistito dei due testi stampati (far evidenziare le differenze)
- Riflessioni sul testo col bambino (soffermandosi sulle parole poco chiare)
- Revisione del testo e verifica della rispondenza rispetto all'intenzionalità comunicativa del bambino (se serve, far drammatizzare il testo)
- Correzione del testo (correzione semantico - lessicale assistita)
- STAMPA ( copia definitiva )

### **Strumenti**

- Un computer
- Un word - processor con thesaurus e correttore automatico (Word ecc.)

## **DAL NON VERBALE AL VERBALE**

Quando affermiamo che la scuola insegna a leggere e a scrivere diamo però per scontato che il bambino sappia già ascoltare, parlare e comprendere.

Potremmo dire la stessa cosa se invece dei segni acustici si trattasse di quelli visivi.

Il bambino impara a leggere ed a scrivere immagini se sa guardare i gesti altrui e sa produrre i gesti propri. In realtà, quindi, abbiamo a che fare con due piani fondamentali, quello del vissuto e quello del rappresentato; su ciascuno di essi sono possibili due movimenti, in arrivo e in partenza, ovvero in fase ricettiva e in fase produttiva. L'efficacia espressiva dei vari linguaggi dipende, perciò, dalla dinamica complementarità di questi due momenti.

Una società delle comunicazioni come l'attuale, ridimensiona drasticamente il ruolo del modello di scuola in prevalenza fondato sul "trasferimento" di contenuti tra

insegnante ed alunno, perché in gran parte la sostituisce con moltiplicata efficacia. La stessa società attribuisce però alla scuola un altro importantissimo ruolo: insegnare un nuovo leggere e scrivere che non prescinda dal riappropriarsi di momenti fondamentali quali il guardare, l'ascoltare, il parlare, il comprendere, l'esprimersi.

Oggi i bambini, attraverso la televisione, hanno ormai il mondo in salotto, coi suoi suoni e i suoi colori, ma anche con le sue storie dove il rapporto spazio-temporale è artificioso. Programmi di evasione, frenetici flashes di informazione, cartoons popolati di orchi, robot e fate si alternano e si sovrappongono tra loro rendendo labile il confine tra informazione e spettacolo, orrore e allegria, realtà e fantasia. Indotto da una fruizione massiva ed acritica di messaggi multimediali non pienamente decodificati nelle loro strutture, incombe un analfabetismo funzionale, per la prevalenza d'uso dei codici comunicativi verbale - uditivo - visivo, rispetto al codice scritto.

Ecco dove la scuola può e deve promuovere momenti di innovazione metodologica ed operativa avvalendosi delle peculiarità delle spesso citate "Tecnologie Educative" (o come più opportunamente definite nei paesi anglosassoni, Information Communication Technology, quasi a sottolinearne le valenze comunicative) capaci di introdurre elementi innovativi trasversali che possono essere così richiamati:

- nella molteplicità dei linguaggi coinvolti: infatti esse determinano necessariamente un intreccio ed una integrazione fra i linguaggi iconici ed iconico-cinetici, fra linguaggi logico - simbolici e, non di rado, fra linguaggi gestuali in una gamma pressoché infinita di modalità e di procedure;
- nella possibilità di organizzare un rapporto didattico interattivo fra alunni e fra alunni e strumenti, potenzialità particolarmente rilevanti per gli strumenti informatici - multimediali, che aprono spazi di elevato interesse in molti ambiti della formazione, assumendo un peso fondamentale nella definizione di mirati percorsi educativo-formativi finalizzati all'integrazione di alunni handicappati.

Educare a produrre messaggi verbo-iconici (e non soltanto fare ricevere messaggi o, peggio, farli ricevere come solo parola o solo immagine) costituisce un metodo che presenta almeno due tipi di vantaggi:

**Il primo** è che proponendosi esplicitamente di produrre un messaggio, l'emittente deve tener contemporaneamente presenti due esigenze: quella di tener presente il contenuto significativo del messaggio e quella di esprimerlo in maniera adeguata al ricevente. L'aspetto espressivo, che solitamente è ciò che più conta per il soggetto emittente, non può prescindere dall'aspetto comunicativo, che è ciò che più conta per il ricevente. La produzione di un messaggio avrà naturalmente termine nel momento in cui "gli altri" avranno pienamente compreso ciò che "noi" volevamo comunicare loro, pertanto solo a controllo avvenuto del risultato della

comunicazione. La consapevolezza di questo processo - che è fondamentale per chiunque e a qualsiasi titolo intenda produrre messaggi-comunicazione - risulta quindi indispensabile anche per i ragazzi che, nel contesto scolastico, si cimentino in questa impresa di autoproduzione.

**Il secondo tipo di vantaggio** che si ricava dall'esperienza di produzione è la motivazione ad apprendere abilità e contenuti, che sarebbero altrimenti indifferenti e remoti.

Le esperienze da me condotte nel campo della ricerca e sperimentazione di produzione multimediale coi ragazzi, anche e soprattutto in contesti limite, dove scarsissime motivazioni ed oggettive difficoltà di adeguamento ai tradizionali canali didattici di comunicazione costituivano la norma, mi ha permesso di sperimentare direttamente quanto proficua possa essere, in questo senso, una tale attività. Quante cose impara a dire, a leggere, a fare un alunno che collabori, ad esempio, all'impresa della produzione di un film. Nessun programma sarebbe tanto esigente ed efficace quanto l'oggettiva necessità di convogliare verso un concreto e consapevolmente accettato fine tutte le risorse di interessi, impegno, laboriosità, creatività, che sono patrimonio di tutti.

Ognuno di noi è maggiormente disposto ad affrontare difficoltà e fatiche, se appaiono strumentalmente funzionali ad uno scopo che ci interessa.

Al contrario, gli stessi sforzi possono risultare insopportabili e i loro risultati non duraturi, se essi appaiono slegati e non adeguatamente motivati: i progetti di produzione di messaggi multimediali, come films, commedie, video ecc., richiedono solo le cose che sono veramente necessarie.

La realizzazione di un prodotto audiovisivo, ma anche di una qualsiasi drammatizzazione insegna a risolvere problemi, ad aggirare ostacoli, ad ideare ed adottare efficaci strategie operative individuali e di gruppo come, ad esempio, un'attenta divisione complementare del lavoro di tutti.

Non di rado, purtroppo, si possono registrare realtà in cui distratti Consigli di Classe, nella fretta di espletare al rito di stesura della programmazione, ritengono di poter risolvere i problemi relativi agli alunni che presentano difficoltà d'apprendimento, con più o meno condivise formule del tipo:

*"... per Tizio e Caio valgono gli stessi programmi della classe ma con contenuti ridotti; poiché gli alunni in questione "non sono portati" per .... si punterà principalmente sulla socializzazione ..."*

Ma cosa significa effettivamente socializzare se non interagire tra pari e con pari opportunità, in un'armoniosa e articolata integrazione?

Un reale processo di socializzazione è, in larga misura, connesso al processo di apprendimento: la mancanza di corretti interventi di promozione dello sviluppo,

attraverso programmazioni collegiali molto attente ai reali ed accertati prerequisiti di ognuno e ciascuno, determinerebbe ulteriori forme di emarginazione.

Per promuovere lo sviluppo cognitivo non è affatto un limite l'eterogeneità del gruppo classe, poiché il conflitto socio-cognitivo tra alunni di diversi livelli ed estrazioni culturali, compresi quelli provenienti da realtà ambientali di disagio e i portatori di handicap, favorisce i progressi di tutti, più o meno motivati e scolarizzati.

Organizzare con la classe la produzione di un film, offre una ricchissima gamma di opportunità di realizzare integrazione, tanto ricche quanto numerose sono le abilità, le competenze ma anche le curiosità e le aspettative in gioco. Nel film, a soggetto o d'animazione che sia, l'espressione - comunicazione non si esplica fra un emittente e un ricevente in astratto: è un invito e insieme un esito di una più ampia e articolata circolazione sociale.

Cooperando alla comune impresa della realizzazione di un "messaggio" complesso come il film, gli alunni, ma anche gli insegnanti in un crescendo di complementare interazione coi ragazzi, scoprono di essere attivi in quanto soggetti individuali, ma anche e soprattutto in quanto sentono il prodotto del loro impegno come il risultato di un intenso vissuto e partecipato insieme.

La maggior parte dei bambini che trascorre ore ed ore davanti agli schermi televisivi, assorbe un'infinità di codici comunicativi stereotipati. Gli utenti più deboli poi, come gli handicappati, sono ancor meno in grado di avvalersi di quei contributi positivi che una fruizione consapevole potrebbe loro garantire.

Anche a scuola, spesso, la visione di un filmato ha la sola funzione di coprire vuoti d'orario determinati dalla imprevista assenza di questo o quel professore o, nella migliore delle ipotesi, per sottolineare e documentare i contenuti di una ben condotta lezione. Se poi intendiamo verificare cosa è realmente "passato" col filmato, possiamo facilmente riscontrare quali e quante siano le varianti interpretative da parte dei ragazzi; in certi casi esse sono contrastanti poiché la capacità di lettura autonomamente sviluppata da ognuno attraverso il "consumo" quotidiano di immagini, non è di per sé garanzia di corretta decodifica dei complessi e articolati messaggi contenuti in sia pur pregevoli prodotti professionali, come films e documentari televisivi.

Dalle ore trascorse davanti alla TV essi traggono modelli non sempre corretti, in quanto la notevole carica emotiva che ricevono dalle immagini li porta ad accettare ciò che lo schermo presenta, senza un'autonoma rielaborazione personale dei messaggi.

Oggi occorre porsi il problema del come introdurre tali mezzi nella scuola, trasformandoli da potenziali strumenti di condizionamento in strumenti di liberazione sia di significati espressi da altri - *lettura critica* -, che di significati espressivi interiori - *produzione personale* -.

Per tentare di offrire tutto ciò agli alunni, compresi quelli meno integrati nelle normali dinamiche scolastiche, è necessario, in primo luogo, mettere tutti in condizione di esprimersi compiutamente e ciò può essere possibile se il principale strumento di comunicazione, la lingua italiana, è patrimonio consolidato di tutti.

In determinate situazioni, però, questo obiettivo fondamentale può essere difficile da raggiungere causa gravi lacune lessicali, problemi caratteriali e disabilità che ostacolano pesantemente quei processi di interazione indispensabili per promuovere socializzazione ed apprendimento.

Lo studio e la produzione dei linguaggi non verbali, come linguaggi iconici, iconico - cinetici, audiovisivi ed informatici possono costituire una valida via per il conseguimento dell'obiettivo fissato, unitamente ad altri obiettivi quali migliorare la motivazione, la creatività, l'organizzazione personale, l'autonomia operativa nelle interazioni col gruppo, le capacità nell'affrontare problemi e nel saper proporre soluzioni anche diversificate dello stesso problema, le capacità espressivo-comunicative favorendo l'originalità e l'autonomia attraverso la ricerca individuale.

Un percorso didattico di educazione - produzione di immagini può essere attivato fin dalle prime classi della scuola elementare o media, specialmente se composte da alunni con capacità e motivazioni eterogenee.

Il lavoro può essere diviso in due distinte fasi:

- lettura guidata dell'immagine e del film;
- approccio progressivo alle tecniche di produzione di immagini in movimento.

Il film può diventare un mezzo per permettere a ciascun alunno, anche con problemi, di "trovare" un'occasione di crescita in un campo, quello della comunicazione, che non può basarsi esclusivamente su ciò che di "innato" e "involontario" è in noi ma che, al contrario, necessita di educazione, per consentire un equilibrato sviluppo delle potenzialità individuali e favorire l'interazione attiva e consapevole di ognuno e ciascuno.

### ***Un possibile percorso didattico***

Per sviluppare questa unità è necessario approfondire alcuni elementi di carattere generale sulla comunicazione audiovisiva, programmando diversi momenti di intervento (teorici e pratici anche con l'utilizzo di semplici e mirate schede d'osservazione), che possono essere così riassunti:

Presentazione discorsiva degli elementi costitutivi la comunicazione, in particolare quella filmica e televisiva, rilevati dalla raccolta e dal confronto di "documenti" (immagini fotografiche o cinematografiche).

Il discorso filmico dalla invenzione alla produzione: il soggetto, la sceneggiatura, l'inquadratura, dalla scena alla sequenza, il montaggio, la regia.

Presentazione di alcuni lavori prodotti con diverse tecniche: film a soggetto, a passo uno (anche realizzati da coetanei), selezionati film d'autore.

Lo scopo di questa prima parte del lavoro, è quello di portare gli alunni a riflettere e ad acquisire nuove conoscenze sui seguenti punti:

- 1 - Cos'è una comunicazione
- 2 - Come comunica un'immagine
- 3 - Che cos'è un film
- 4 - Come si realizza una comunicazione audiovisiva

Affinché l'intervento risulti più efficace, in particolare per i bambini con difficoltà e minori motivazioni, è opportuno che i temi dei film da proporre agli alunni siano strettamente collegabili ai loro interessi, alle loro esperienze, ad attività didattiche della classe o ad argomenti di attualità a loro noti. In questo modo i ragazzi imparano a comunicare valorizzando al meglio le proprie capacità espressivo-comunicative, attraverso una consapevole accettazione della diversità, valutata come portatrice di contributi positivi nella dinamica interazione fra persone. Inoltre ciò può consentire loro di migliorare la capacità di utilizzazione del linguaggio verbale orale e scritto (dal non verbale al verbale).

Queste modalità di lavoro consentono di imparare a distinguere, nei film, l'informazione dell'immagine da quella delle parole e dei suoni ed a riconoscere i trucchi cinematografici scoprendo i limiti del "visto", acquisendo la consapevolezza che il film è finzione.

La proiezione dovrà essere integrata da un mirato lavoro di approfondimento con rielaborazione orale e grafica dei temi proposti dal film, per mezzo di schede operative predisposte secondo uno schema del tipo di seguito illustrato.

### **SCHEDA - A**

OGGI HO VISTO IL FILM: .....

IL FILM NARRA UNA STORIA DI:

1) PERSONAGGI:            a) persone                    b) animali                    c) cose

2) IN UN AMBIENTE:    a) reale                        b) fantastico

3) AL TEMPO DI: .....

IL/I PERSONAGGI PIU' IMPORTANTI SONO:

1).....

2).....

n).....

PERCHE' ? .....

DESCRIVI LE LORO PRINCIPALI CARATTERISTICHE E QUALITA'

SONO PERSONAGGI IMPORTANTI ANCHE:

1).....

2).....

n).....

PERCHE': .....

DESCRIVI LE LORO PRINCIPALI CARATTERISTICHE E QUALITA'

QUAL E' IL TEMPO DELLA STORIA FILMICA: .....

FAI UNA SINTESI DELLA STORIA: .....

..... ecc.

### **SCHEDA - B**

Rappresenta con un'immagine la scena che ti ha più colpito: (disegno o altro)

Cerca di rappresentare (con disegni o altro) le fasi salienti del finale

Questo approfondimento delle conoscenze specifiche e il confronto dei dati raccolti con le schede d'osservazione e lettura del film, può permettere agli alunni di acquisire il concetto generale che il linguaggio é uno strumento convenzionale di esseri che si mettono in relazione con segni e messaggi organizzati e che esistono molteplici linguaggi, ognuno con regole sintattiche e caratteristiche espressive proprie. La scoperta del linguaggio filmico può ora rappresentare, per i ragazzi, una nuova e fertile opportunità di sviluppo delle proprie potenzialità espressive e comunicative. L'immagine è una "cosa" fatta apposta per rappresentare una parte della realtà (e non la realtà), definita da un contorno, quindi con un dentro e un fuori - immagine come segno, linguaggio, scelta - discriminazione, modo di comunicare.



## **PRODUZIONE DI IMMAGINI**

### **I nuovi supporti multimediali**

Quando nella scuola si sono avviati percorsi didattici basati sulla produzione di immagini, il supporto chiave era costituito dalla cinepresa Super8, via via sostituita dalle telecamere VHS, Video8 o Hi8 (e ora anche digitali) apparse sul mercato.

Le modalità di lavoro hanno così subito nel tempo evoluzioni e affinamenti tali da consentire produzioni molto stimolanti per alunni e docenti ma, nel contempo, hanno indotto l'esigenza di integrare sempre più i sistemi video tradizionali con l'informatica. In questo contesto si è assistito alla comparsa sul mercato di macchine fotografiche digitali capaci di mettere a disposizione dell'utente un numero mostruoso di scatti, consentendo di fotografare in tranquillità tutto ciò che si vuole, rimandando la cernita delle immagini da conservare ad una fase successiva, il tutto senza doversi rivolgere al fotografo.

Sul mercato, con prezzi compresi fra 1.500.000 £ e 2.500.000 £, tutte dotate di ricchi opzionali e visori LCD, i modelli più diffusi sono i seguenti:

Sony Mavica - capace di memorizzare su comuni floppy disk da 3,5 pollici dalle 20 alle 40 fotografie (a seconda del livello di compressione in formato JPEG) con una risoluzione massima di 640 X 480.

Kodak DC210 - con una risoluzione massima di 1152 X 864 si affida ad una PC card da 4 Mb in grado di memorizzare fino a 60 immagini che, oltre ad essere direttamente scaricabili sull'hard disk del proprio computer, possono essere viste direttamente su un normale televisore, essendo la macchina dotata di uscita video (PAL e NTSC).

Epson PhotoPC 600 - con una risoluzione massima di 1024 X 768 è in grado di memorizzare fino a 48 immagini (memoria base di 4 Mb espandibili); facendo parte di una linea di periferiche Epson dedicate consente, in particolare, la stampa diretta su stampanti Stylus Photo e la visione su normali televisori (PAL).

Sharp MD PSI - La scelta di adottare Mini Disk (capacità di 120 Mb) consente di memorizzare fino a 1000 immagini con risoluzione 640 X 480, scaricabili (a disco completo) sull'hard disk del proprio computer.

Nell'era della conversione agli standard digitali potevano forse sfuggire le videocamere? La memorizzazione delle immagini è affidata alle cassette DV, già divenute uno standard, che sono grandi circa quanto la metà delle note e diffusissime audio-cassette analogiche. La codifica consente di memorizzare filmati (e immagini in genere) con una risoluzione di 500 linee e audio stereo di qualità CD, consentendo un notevole progresso rispetto al più diffuso standard analogico VHS.

Rispetto alla macchina fotografica digitale, l'unica differenza sostanziale consiste nella possibilità di "scattare" 25 - 30 immagini al secondo (fotogrammi o frame) e di consentire la conservazione di una elevata quantità di immagini.

Con prezzi più elevati rispetto alle macchine fotografiche (anche molto più elevati per i prodotti professionali) il mercato offre numerosi interessanti prodotti; vorrei citarne alcuni validi, contenuti nella fascia di prezzo fra i 2.500.000 £ e i 5.300.000 lire (poiché è impossibile stare al passo col mercato, mentre scrivo certamente le informazioni su queste tecnologie saranno superate):

Sony DCR-PC7 - dotata di un fantastico sensore di 810.000 pixel, di un display da 2,5 pollici, di un obiettivo ottico 10X (digitale 20X) e della possibilità di estrarre direttamente i filmati in formato digitale (uscita IEEE 1394) consente di registrare fino a 90 minuti di immagini su cassette in formato DV.

Canon MVI - utilizza cassette in formato DV e possiede un sensore da 470.000 pixel, un ottimo obiettivo 14X (digitale 35X), un display da 2 pollici e, come la Sony, è dotata dell'uscita IEEE 1394 per l'estrazione dei filmati.

JVC GR-DVX - è dotata di un sensore da 570.000 pixel, di un display da 2,5 pollici e di un obiettivo che, in digitale, consente un incredibile 100X; utilizza cassette DV.

Ovviamente l'acquisizione (digitalizzazione) e la manipolazione dei filmati (montaggio) costituisce una fase cruciale di tutto il processo. In passato queste operazioni erano alla portata di pochi, sia per l'alta competenza richiesta sia per la complessità e i costi proibitivi di hardware e software: computer di elevata potenza, hard disk velocissimi e di alta capacità di memorizzazione (svariati Gb poiché 10 minuti di filmato sonoro in formato Avi occupa circa 1 Gb, oltre a richiedere un transfer rate sostenuto di 1,5 - 1,7 Mb al secondo in fase di riproduzione).

Oggi il mercato propone ai cinofili dilettanti (quindi anche a docenti e alunni) sistemi amatoriali di acquisizione digitale e rielaborazione di video di accettabile qualità, efficacia e semplicità. Gli standard di compressione adottati sono Mpeg e, recentemente, l'Mpeg-I che consente untransfer rate di "soli" 150 Kb al secondo con una risoluzione di 352 X 288 (PAL). Grazie a queste prestazioni la rielaborazione di immagini è ora possibile anche con hardware leggero (almeno Pentium 166 / .... MMX con Ram apartire da 32 Mb).

Per non entrare troppo negli aspetti tecnici, mi limiterò a citare alcuni prodotti di prezzo compreso fra le 400.000 £ e il 1.000.000 di lire:

Matrox Rainbow Runner - scheda aggiuntiva ad una Mystique o ad una Millennium (o le appena più costose ma più evolute Matrox Marvel G200 e G400) che consente l'acquisizione da qualsiasi fonte (PAL, SECAM, NTSC ed in formato VHS/SVHS e Video8/Hi8 e offre uscite video composita e S-video); è disponibile anche in bundle con software Unlead Media Studio 5 in standard Mpeg-I.

Miro Video DRX - scheda PCI con caratteristiche analoghe alla Matrox (stessa flessibilità d'uso) ma ad un prezzo superiore; i software Kai's Power Go e MGI VideoWave sono in dotazione.

Videonics Python - connesso ad una porta parallela, consente compressioni direttamente in Mpeg-I ma è privo di uscite quindi occorre affidarsi alla scheda video del computer. Il prezzo è un po' elevato.

Unmax Snapview II - connesso ad una porta parallela, offre maggior flessibilità d'uso rispetto alla Python: accetta infatti segnali video compositi e S-video in formato multistandard (PAL, SECAM, NTSC) ed è l'ideale per la connessione al computer di webcam o telecamere per videoconferenza poiché offre il software VDOPhone Direct.

### **Strumenti e materiali (comuni a tutte le unità):**

supporti stabili su cui fissare i fogli di carta o di acetato per effettuare le riprese con adeguata precisione (ideale sarebbe un banco d'animazione);

lampade di vario genere (temperatura del colore) e potenza;

sistemi di gestione di tutte le funzioni operative (interruttore generale di sicurezza, accensione luci, telecomando per azionare la telecamera nel modo desiderato, monitor per il controllo delle immagini);

una o più telecamere (se non si possiedono hardware e software specifici - come le telecamere digitali - dotarsi di macchine funzionanti anche "a passo uno" e con controllo manuale del diaframma per poter determinare e fissare i valori di esposizione desiderati);

videocassette e un solido cavalletto per sostenere le macchine da presa.

## **DISEGNO IN FASE**

Un disegno o una pittura sono creati, completati o modificati direttamente davanti alla macchina presa.

### **Attività:**

Ogni alunno (anche gli handicappati) individualmente realizza il proprio progetto ed esegue la ripresa filmata a passo uno con due esposizioni per ogni variazione da lui prevista. L'insegnante assiste ed interviene solo in caso di necessità per consigliare o, come nel caso degli alunni handicappati, per aiutare a compiere le operazioni maggiormente delicate, come la scelta del valore del diaframma e la messa a fuoco.

### **Materiali:**

- a) fogli di carta di dimensioni varie (a seconda delle esigenze predeterminate);
- b) matite e pennarelli colorati e neri, tempere.

**Tempi:**

Generalmente i ragazzi non prevedono più di cento variazioni, per cui il numero di fotogrammi necessari non supera le duecento unità. Il lavoro è condizionato soprattutto dal tempo impiegato dall'alunno per realizzare le variazioni programmate (siano esse costituite da disegni in fase o da cancellature progressive di disegni realizzati in precedenza): mediamente occorre circa mezz'ora per ogni alunno se le idee sono chiare. Per ciò che riguarda gli alunni handicappati i tempi possono dilatarsi a seconda delle effettive capacità manipolative del bambino. In questo caso il lavoro può consistere nell'operazione di scelta ed indicazione ad un compagno di immagini già confezionate da riprendere e, successivamente, nel comandare la ripresa stessa per mezzo dei tasti opportuni (luci comprese).

<b>DISEGNI ANIMATI SU CARTA</b>
---------------------------------

Questa tecnica richiede molta pazienza e attenzione poiché ogni disegno deve ripetere tutti i suoi elementi, però permette la realizzazione di splendide animazioni.

**Attività:**

Ogni alunno progetta una semplice azione, eseguendo poi un'attenta osservazione del movimento, anche mimandolo, per individuarne e definirne con precisione tutte le fasi per mezzo di un indispensabile storyboard: il disegno di ogni singola fase va realizzato, foglio dopo foglio, avendo cura di mantenere il più possibile invariata la posizione relativa del soggetto rispetto all'inquadratura impostata (i ragazzi utilizzano la carta velina per ricalcare ogni disegno dal precedente, curando di variare solo i dettagli necessari per comporre il movimento finale); completati e verificati tutti i disegni, gli alunni impostano l'esposizione ed eseguono la messa a fuoco quindi, dopo essersi accertati dell'efficienza delle luci, realizzano la ripresa (spesso i ragazzi in questa fase lavorano in coppia scambiandosi reciprocamente i compiti) ponendo i fogli disegnati, uno ad uno e nella giusta sequenza, sul supporto di ripresa e azionando la macchina a passo uno.

Gli alunni handicappati possono realizzare autonomamente il lavoro nelle sue fasi di progettazione, grafiche e in tutte quelle operazioni necessarie per la ripresa escluse, generalmente, quelle relative alla scelta del corretto valore da assegnare al diaframma ed alla messa a fuoco, in cui può essere utile un compagno. In certi casi è necessaria una certa assistenza per la definizione della giusta sequenza delle immagini e per l'impostazione degli strumenti di illuminazione e ripresa.

**Materiali:**

- a) fogli di carta da disegno (almeno trenta per ogni alunno), carta velina;
- b) matite e pennarelli neri e colorati, tempere.

**Tempi:**

Il tempo medio necessario ad ogni bambino per completare la parte grafica è di sei ore; le riprese necessitano circa di mezz'ora per ogni lavoro e vengono effettuate secondo una organizzazione a rotazione tale da consentire l'eliminazione dei tempi morti (mentre un paio di ragazzi filmano, gli altri possono disegnare).

<b>DISEGNI ANIMATI SU RODOVETRO</b>
-------------------------------------

I rodovetri sono fogli di acetato trasparente su cui si può disegnare con china e dipingere i disegni con tempere; la totale trasparenza dell'acetato permette la sovrapposizione fino a quattro o cinque fogli, ottenendo vari vantaggi tra cui quello di poter combinare le immagini con particolari dei disegni realizzati sui singoli fogli, senza la necessità di dover ogni volta ripetere tutti gli elementi; inoltre possono essere sovrapposte le immagini dei soggetti con fondali di cartone dipinti.

**Attività:**

Questa attività può essere svolta in gruppi di tre o quattro alunni in cui i ragazzi si devono organizzare dividendosi autonomamente i compiti e cercando di raggiungere la massima efficienza operativa possibile.

La prima operazione da compiere è la scelta del soggetto: questo lavoro deve essere svolto dialogando assieme, confrontando le idee e cercando di individuare personaggi e azioni, sfoltite al massimo da inutili fronzoli di complessa realizzazione (fare schizzi e disegni della storia simili a semplici fumetti, in cui devono risultare le caratteristiche di personaggi e azioni, per poi definire un preciso storyboard). Fatto questo ogni gruppo deve impostare una sceneggiatura nella quale devono essere evidenziati vari elementi come l'elenco delle scene, la loro descrizione, l'inquadratura scelta, la durata in secondi, il numero delle variazioni quindi il numero di fotogrammi da realizzare. Sulla base dell'esperienza maturata nelle precedenti produzioni animate, ora i ragazzi devono assegnarsi i ruoli di animatore con il compito di impostare l'azione, disegnatore che deve disegnarne tutte le fasi e "pittore" chiamato a completare i disegni col colore. Questi ruoli possono essere intercambiabili per evitare che nascano tensioni all'interno del gruppo e per permettere a tutti di cimentarsi in diverse attività.

A differenza di quanto sperimentato con l'animazione su carta, con questa tecnica i disegni non devono essere ogni volta ripetuti integralmente ma, avvalendosi delle caratteristiche di trasparenza dei fogli di acetato, è possibile sovrapporli, scomporli e ricomporli a piacere. I ragazzi possono così procedere disegnando solo i dettagli che devono essere variati per costruire poi il movimento in ripresa. Filmare a "passo uno" con questa tecnica richiede una notevole attenzione poiché, a differenza dei disegni su carta che illustrano integralmente il soggetto,

quelli su acetato presentano immagini scomposte che devono essere ricomposte secondo la logica del movimento da simulare (a volte fino a quattro fogli da sovrapporre nel giusto ordine).

I ragazzi handicappati generalmente si integrano bene nel lavoro del gruppo, con compiti adeguati alle loro possibilità ma ugualmente gratificanti, come quelli di pittore e di operatore.

### **Materiali:**

fogli di carta, cartoncino e di acetato trasparente;  
pennarelli a china permanenti di varia misura e colori a tempera;  
pennelli a setola rigida di varia misura.

### **Tempi:**

Il tempo necessario ad ogni gruppo per progettare la storia varia sensibilmente a seconda delle "ispirazioni" degli autori e della complessità delle azioni programmate; a volte ai ragazzi bastano pochi minuti per individuare personaggi e scene (magari rifacendosi ad un cartone televisivo o ad un fumetto), in altri casi può risultare tutto molto più laborioso poiché, rispetto alle spesso brillanti idee sul piano creativo teorico, non corrispondono adeguate capacità operative, quindi la "traduzione" in immagini non soddisfa gli autori e frena la produzione. In queste occasioni l'aiuto di un compagno particolarmente sensibile, una sbirciatina al lavoro degli altri gruppi o, nei casi disperati, il discreto intervento diretto dell'insegnante generalmente risolvono il problema.

Completare poi la parte grafica, compresa la pittura, richiede ad ogni gruppo mediamente dieci/quindici ore (se la scelta creativa è caduta sul bianco e nero, i tempi possono ridursi della metà). Le riprese possono risultare un po' complesse ma generalmente tutto si completa in due/tre ore per gruppo.

## **ANIMAZIONE DI RITAGLI**

Tecnica molto semplice che consiste nello spostare manualmente delle figure ritagliate, che possono avere anche delle articolazioni (decoupage).

### **Attività:**

Gli alunni, generalmente in coppia, devono disegnare su cartoncino semplici figure che poi dovranno ritagliare; poi procederanno all'individuazione di particolari linee di azione o di trasformazione sulle figure stesse come, ad esempio, le linee degli occhi e della bocca in un ritratto o gli arti superiori e inferiori di una sagoma di persona o di animale (articolazioni). Questa fase del lavoro rivela la fantasia nonché la vena espressivo - creativa degli autori, che hanno l'opportunità di inventare i

movimenti più strani e divertenti in modo completamente autonomo. L'operazione successiva consiste nel ritagliare dalla figura originaria gli elementi che, nel corso dell'azione, dovranno subire le trasformazioni programmate.

Al termine di questo lavoro di ritaglio, quindi, i ragazzi si ritroveranno con tutti i particolari da ricomporre e, opportunamente riassemblati con ago e filo o con appositi fermagli in modo tale da non comprometterne i vari movimenti, potranno finalmente iniziare a creare le animazioni desiderate davanti alla cinepresa.

Quest'ultima creativa fase del lavoro può risultare un po' chiassosa poiché non sempre c'è pieno accordo sul da farsi: per ogni piccolo spostamento di un elemento della figura, l'operatore deve scattare due fotogrammi e procedere fino al termine dell'azione.

Normalmente i soggetti da fotografare vanno disposti sul piano di ripresa del banco d'animazione ma si può tranquillamente operare anche su basi meno sofisticate come lo stesso banco di classe dell'alunno, avendo però cura di mantenere ben ferma la cinepresa in assetto di ripresa. I ragazzi handicappati possono generalmente partecipare a tutte le fasi del lavoro con risultati soddisfacenti e per loro molto gratificanti.

### **Materiali:**

- a) cartoncino bianco e colorato;
- b) matite, pennarelli, forbici, cutter, fermagli, ago e filo.

### **Tempi:**

Il tempo medio richiesto per le fasi di progettazione, disegno, ritaglio e assemblaggio delle figure è di circa quattro/cinque ore per gruppo; le riprese impegnano i ragazzi in modo differenziato, a seconda della complessità dell'azione da filmare e dei supporti tecnici usati (il banco d'animazione è, ovviamente, più funzionale del banco di classe).

## **ANIMAZIONE DI OGGETTI E PUPAZZI**

Movimenti di oggetti e di figure tridimensionali, anche con membra mobili. Essendo tecniche d'animazione molto simili illustrerò gli aspetti operativi di entrambe raggruppando le informazioni ed evidenziando le differenze.

### **Attività:**

Pressoché identiche concettualmente, queste due tecniche si differenziano per la struttura degli elementi usati come soggetti dell'azione che impongono tempi di ripresa diversi, in quanto condizionati dalla complessità nell'impostazione dei vari movimenti progettati.

Nel primo caso, infatti, i ragazzi dovranno far fare agli oggetti solo dei semplici spostamenti prima di scattare i canonici due fotogrammi mentre, nel secondo caso, avendo i pupazzi articolazioni, dovranno impostare movimenti più complessi. E' possibile fare spostare sul piano un qualsiasi oggetto alla velocità desiderata, ovviamente senza che si vedano le mani dell'alunno che lo spingono, semplicemente spezzettando la traiettoria prescelta e scattando due fotogrammi per ogni successiva posizione assunta dal soggetto.

La seconda tecnica richiede una maggior attenzione poiché le bamboline o i pupazzi non sempre hanno articolazioni sufficientemente precise per mantenere le posizioni che i ragazzi devono, via via, impostare per comporre l'azione: è infatti fondamentale che la sequenza dei movimenti non sia interrotta o falsata da accidentali cadute della bambola, indesiderati cambiamenti di posizione sul piano, movimenti articolari interrotti e ripresi da posizione errata.

E' comunque bene precisare che queste regole devono essere assunte in modo molto elastico, con ampio spazio all'improvvisazione e all'errore, poiché l'importante non è la qualità del prodotto ma il relativo percorso operativo, con tutte le già citate valenze formative e socializzanti per gli alunni.

### **Materiali:**

a) nel primo caso tutti gli oggetti sono utilizzabili: materiali di facile reperibilità, come gli stessi strumenti d'uso abituale nella attività scolastica (matite, gomme, quaderni, ecc.), oppure giocattoli o altre cose ancora come scarpe, scatole, ecc.;

b) nel secondo caso sono indispensabili oggetti come bambole, pupazzi ed ogni altro che permetta di impostare una sequenza di movimenti articolati e deformazioni che restino stabili per il tempo necessario allo scatto dei fotogrammi.

### **Tempi:**

La prima esperienza richiede mediamente due ore per un'animazione, in proiezione, di circa trenta secondi; la seconda può prolungarsi parecchio, in relazione alla complessità dei movimenti prescelti e al tipo di pupazzi utilizzati.

## **ANIMAZIONE CON PLASTILINA**

Si lavora con plastilina o anche con argilla davanti alla cinepresa e, ogni movimento o manipolazione, viene filmato dai ragazzi fotogramma per fotogramma.

### **Attività:**

La tecnica professionale si basa sul principio che, per non comprometterne la continuità d'azione e l'efficacia espressiva, è molto più facile filmare la trasformazione di una qualsiasi figura accuratamente costruita in precedenza,



riproponendola poi al contrario in proiezione, piuttosto che riprenderne, tutte le fasi costruttive. Ciò, infatti, espone chi opera al rischio di introdurre in scena indesiderate variazioni e spostamenti del soggetto sul piano di ripresa, causati da interventi manipolatori imprecisi. Per operare in questo modo, però, sono necessarie attrezzature professionali capaci di creare immagini tali da dare l'illusione che ciò che in fase di ripresa era una attività di demolizione del soggetto pre costruito, appaia un'azione di progressiva creazione del soggetto stesso. E' in ogni caso possibile sperimentare efficacemente questa tecnica d'animazione anche seguendo il percorso forse espressivamente meno efficace ma pur sempre sufficientemente gratificanti per i ragazzi.

**Materiali:**

- a) argilla o plastilina di vari colori;
- b) stampi per costruire forme e figure;
- c) spatole (ecc.) per realizzare e modellare a piacere le forme di plastilina.

**Tempi:**

Questa attività, mediamente, richiede cinque/sei ore per gruppo, impiegate soprattutto nel cercare di dare corpo con la plastilina ad idee non sempre, purtroppo, di facile traduzione in forme abbastanza gratificanti per gli autori.

La creazione del modello statico di partenza dell'azione può richiedere numerosi tentativi, soprattutto per i bambini con difficoltà che non sempre hanno facilità di manipolazione fine dei materiali ma che, attraverso questa attività, possono essere spinti dall'interesse a non desistere di fronte agli insuccessi.

<b>PIXILLATION</b>
--------------------

Un gruppo di ragazzi, nel ruolo di attori, si deve muovere da un punto all'altro del "set", fermandosi ogni tanto (a piacere o da sceneggiatura) per permettere ad altri compagni, nel ruolo di operatori, di riprenderli, fotogramma per fotogramma, in posizioni spesso decisamente artificiali.

**Attività:**

Si organizzano due gruppi di lavoro assegnando a rotazione ruoli di regista, operatore e attori. I ragazzi devono definire, tutti assieme, una traccia dell'azione da riprendere quindi, diretti dal regista che deve comandare agli attori quando muoversi e quando fermarsi per consentire la ripresa, inscenano brevi gags, spaziando in piena libertà sulla scena ma cercando di non uscire dal campo di ripresa.

In questa attività ci sono ragazzi che mostrano inizialmente imbarazzo e atteggiamenti impacciati quando sono chiamati a muoversi in scena; poi, superata l'iniziale emozione, si lasciano coinvolgere dai compagni in questo strano gioco.

Certi alunni, con particolari difficoltà, rimangono piuttosto sconcertati quando il regista comanda lo stop e faticano a trovare una plausibile spiegazione alle innaturali immobili posizioni assunte dagli altri attori; al via, poi, spesso sono presi di sorpresa ma, ben presto, si adeguano alla chiassosa festa collettiva.

### **Tempi:**

Riprese di questo tipo non richiedono generalmente una lunga preparazione, esse vengono effettuate dai ragazzi quasi improvvisando quindi non pongono grossi vincoli; si possono assegnare tre/quattro ore per gruppo.

## **IL LUNGOMETRAGGIO**

L'ultima fase del lavoro sull'immagine, quella più complessa e articolata, può essere la produzione di un lungometraggio.

Si tratta di coniugare efficacemente argomenti più strettamente cognitivi con metodologie espressivo - comunicative sperimentali, per aiutare i ragazzi a sviluppare la propria immaginazione creativa.

Questa attività è fondata sul presupposto secondo cui non è produttivo, ai fini dell'integrazione nella classe di alunni handicappati, impostare programmazioni differenziate distaccate, di fatto, da quelle destinate ai cosiddetti "normali" ma è necessario progettare e operare in una dimensione globale che permetta le interazioni fra tutti gli alunni e tutti gli insegnanti.

### ***Verifiche (comuni a tutte le esperienze descritte)***

La prima occasione di verifica in un percorso di produzione di immagini è costituita dal controllo sul prodotto che i ragazzi e gli insegnanti esercitano durante tutte le fasi operative.

Questo controllo serve per confermare o correggere gli interventi programmati in base a valutazioni derivanti da problematiche connesse alle scelte tecnico-espressive fatte.

Si tratta, in sostanza, di una verifica in itinere molto importante, poiché può portare gli alunni a dover escogitare soluzioni diverse (individualmente o in gruppo) di problemi già affrontati in precedenza o di nuove situazioni problematiche emerse durante il lavoro.

Per quanto riguarda le produzioni più semplici il risultato è valutato positivo dai ragazzi e dagli insegnanti nelle seguenti situazioni:

se FUNZIONA: secondo le tecniche sperimentate si possono avere margini più o meno variabili di accettabilità, ma quando un'animazione "non si anima"... ;

se è RIPRODUCIBILE e l'autore sa riproporla quando è richiesto, per filmarla con la cinepresa o per mostrarla in azione agli altri;

se PIACE, in primo luogo all'autore, quindi agli altri, ai suoi compagni specialmente; il gradimento da parte dei compagni costituisce un feed-back formidabile per l'autore che può così motivarsi positivamente per proseguire la ricerca con sicurezza e probabilità di ulteriori gratificazioni;

se COMUNICA agli spettatori ciò che l'autore intendeva esprimere col suo lavoro; accade spesso che gli alunni, per escogitare forme espressive sempre più originali, perdano di vista questa fondamentale esigenza. La visione insieme del prodotto costituisce un implacabile prova della verità per i piccoli autori.

Per le produzioni più complesse esiste poi un livello ulteriore di verifica che è determinato dall'esigenza di dover procedere al MONTAGGIO delle scene girate. In attività filmiche come i lungometraggi non è possibile, come noto, effettuare le riprese delle scene in sequenza, ma si opera per fasi omogenee poiché gli allestimenti tecnici necessari sono spesso molto diversi da una scena all'altra.

La fase del montaggio deve essere valorizzata al massimo, assegnandole la valenza di importante momento di verifica. In questa fase passano al vaglio tutte le riprese, scena per scena e sono confrontate con la sceneggiatura originale per accertarne la rispondenza e l'efficacia comunicativa. La verifica finale di tutto il lavoro è quindi sostanzialmente costituita dai prodotti stessi quando, in proiezione, diventano il centro di collettive osservazioni, discussioni e revisioni.

Sintetizzando il pensiero di Marcello Piccardo<sup>2</sup>, precursore di esperienze di produzione cinematografica con alunni "diversamente abili", nel momento in cui la persona bambino è autore della propria attività fin dal principio, è capace di tutti i gesti espressivi su tutta la gamma tecnica ed artistica: occorre dargli l'opportunità di poterlo fare.

Ecco quindi che ogni ragazzo ha fatto, come sapeva e poteva, tutte le operazioni necessarie a fare un film: scrivere il soggetto (o anche solo raccontarlo), stabilire la sceneggiatura, trovare il fabbisogno, dirigere o fare la ripresa, eseguire il montaggio e la sonorizzazione.

Nessuno escluso, nessuna attività esclusa, nessuno escluso da nessuna attività. In questo lavoro anche i bambini handicappati, considerati diversi nelle discipline curriculari causa competenze inadeguate alle richieste, diventano "uguali", magari, in certi casi, uguali a bambini giudicati migliori.

---

<sup>2</sup> Marcello Piccardo, 1994, "Il cinema fatto dai bambini", Ed. Riuniti, Roma

Ciascuno a modo suo, ciascuno per il suo piccolo film e tutti assieme per il film di tutti. Con la produzione del "cinema", nella classe risulta che le differenze fra i ragazzi sono altrettante occasioni di confronto e di crescita per tutti, non ostacoli o connotazioni negative: il più bravo, il meno bravo, l'ottimo, il più pronto sono "illusioni ottiche" dovute all'assenza di reali opportunità (specialmente per gli handicappati) e alla presenza di mezzi di espressione parziali, dalla radice autoritaria, il cui "manico" è sempre in mano ad altri. Il cinema, mezzo di espressione totale, cancella questa "illusione ottica" e i ragazzi vedono e fanno vedere sempre più liberamente, senza l'incombenza di un "giudizio a loro estraneo".